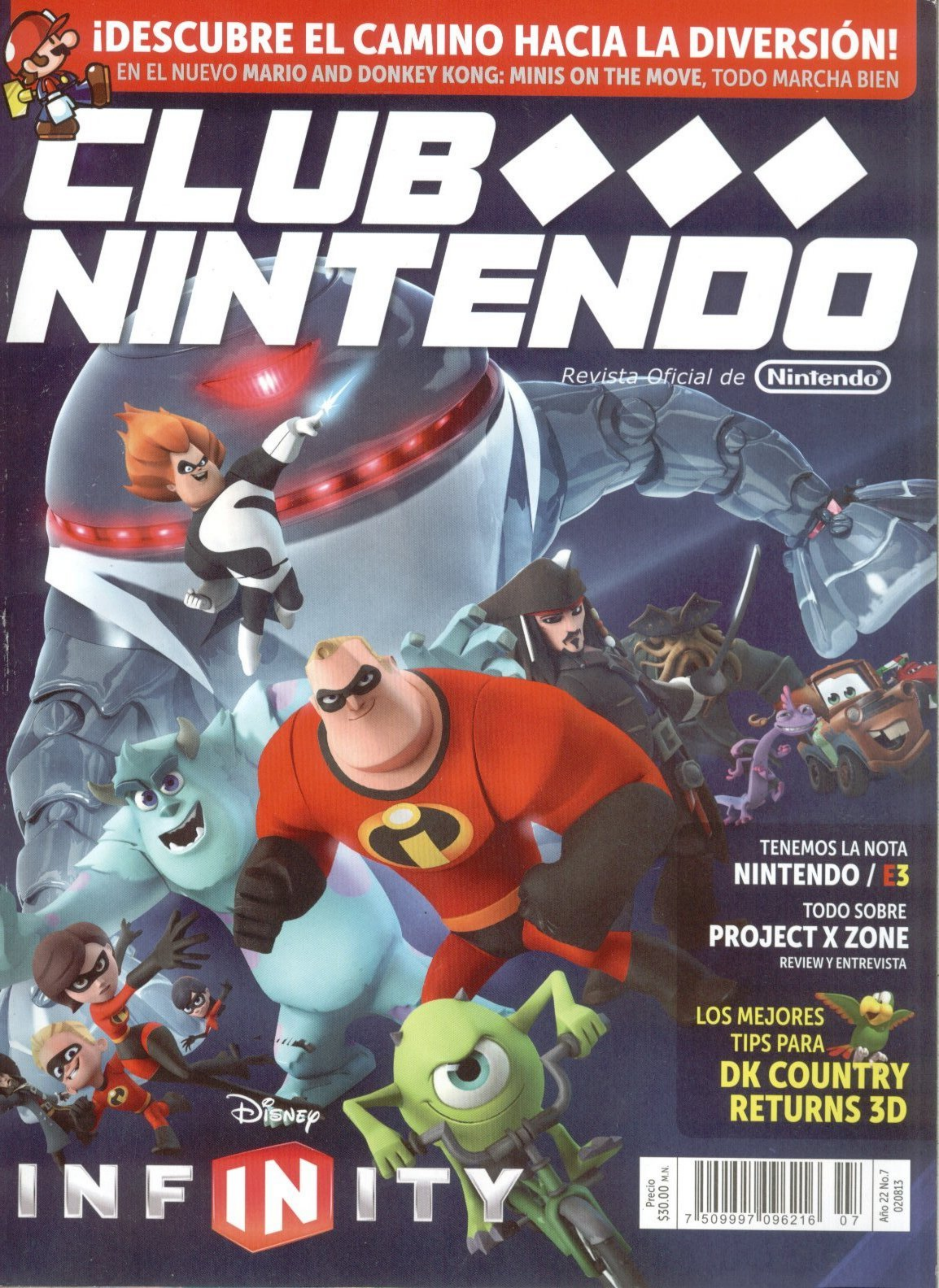


¡DESCUBRE EL CAMINO HACIA LA DIVERSIÓN!
EN EL NUEVO MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE, TODO MARCHA BIEN
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TENEMOS LA NOTA
NINTENDO / E3
TODO SOBRE
PROJECT X ZONE
REVIEW Y ENTREVISTA
LOS MEJORES
TIPS PARA
DK COUNTRY
RETURNS 3D
Disney
INFINITY
Precio $30.00 M.N.
7 509997 096216 07
Año 22 No.7
020813



¡YA ESTÁ A LA VENTA!
muy INTERESANTE
JUNIOR
CADA EDICIÓN INCLUYE:
MEGAPÓSTER DOBLE
PODER ATÓMICO
TARJETAS COLECCIONABLES
Rana
PÓSTERS: LOS ÁTOMOS Y UN ROBOT EN MARTE
muy INTERESANTE JUNIOR
No. 9
¿PARA QUÉ SIRVEN LAS HORMONAS?
PLANETA SOS: LOS ARRECIFES
HISTORIA EN CÓMIC HIPATIA DE ALEJANDRÍA
ALEBRIJES MONSTRUOS MEXICANOS
¡Descubre las maravillas del pasado!
¡Échales un ojo! Busca tus tarjetas recortables
¡VUELA POR ELLA!
www.facebook.com/MuyInteresanteJunior
www.muyinteresante.com.mx/junior
VISITA NUESTRA PÁGINA DE INTERNET

SUMARIO

▼ Tres compañías reunidas en **Project X Zone** para N3DS.



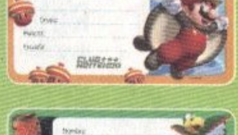
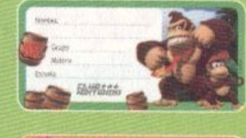


▲ **Disney Infinity**, una aventura con alcances inimaginables.

REVIEWS

Además

NUESTRA PORTADA





Apúntate un diez con estas etiquetas que te ayudarán a ubicar tus útiles escolares, ¡seguro se verán de otro nivel!

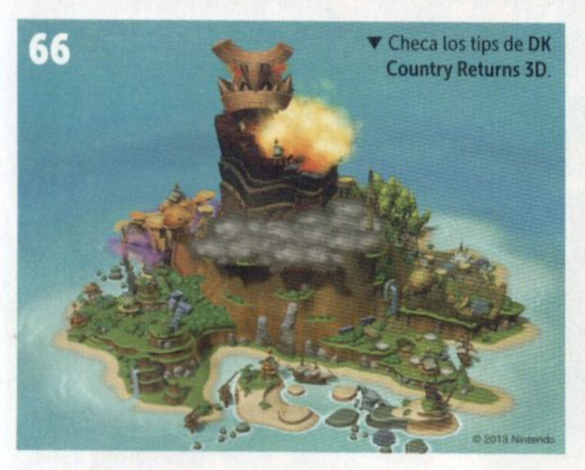
GUÍA DE COLOR



SUMARIO
Julio 2013



▲ Evangelion 3.33 en Un Vistazo a Japón.



▼ Checa los tips de DK Country Returns 3D.



▼ El esperado enfrentamiento entre Mega Man y Mario.

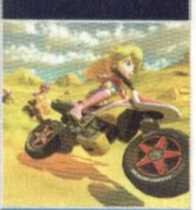
COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

E3 2013
Mario Kart 8



El primer avance de **Mario Kart 8** deja ver la cantidad de nuevos elementos de juego que nos esperan en Wii U.

EDITORIAL

Julio 2013



Ahora ya sabemos lo que nos dejó la E3. El panorama luce alentador.

Sólo unos días atrás, se realizó el mayor evento en cuanto a videojuegos se refiere, este es la Electronic Entertainment Expo. Muchos rumores se manejaron previo a la E3, se hicieron predicciones y algunas se cumplieron. De hecho, Nintendo ya había anunciado algunos de los títulos que serían mostrados en el *show floor*, como **Mario Kart 8**. En esta edición, encontrarás todos los pormenores de la compañía japonesa en la E3. ¡Tendremos títulos para rato en Wii U y N3DS!

▲ ¿A la universidad? ¡Busca tu *sticker* y ponle tu nombre!

¿Te gustó la portada? ¡A nosotros nos encantó! Los personajes siempre llamarán la atención. **Disney Infinity** se aproxima con toda su magia a las dos plataformas de Nintendo, conoce los detalles de esta nueva apuesta en nuestro artículo de portada.

No dejes de visitar nuestra página y redes sociales, ahí te presentamos videos e imágenes de todo lo que sucedió en la E3. Entrevistas, opiniones, demos, tráilers y más en www.youtube.com/RevistaCN

Encuéntranos también en Facebook y Twitter.

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com





Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 22 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Pasacartas

Julio 2013

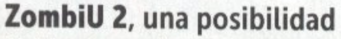
Arranca la segunda mitad del año con excelentes noticias por parte de Nintendo



Pikmin 3 estará en Wii U desde el 4 de agosto. Incluye nuevos tipos de **Pikmin** y a tres personajes que harán las funciones que realizaba el **Olimar** en las dos primeras ediciones.



© Nintendo



ZombiU 2, una posibilidad

¡Hola! ¿cómo están todos por allá? Es primera vez que les escribo y ojalá me puedan responder en la revista.

En uno de los primeros videos que salió de la Wii U, se mostró un programa donde alguien dibujaba a **Link**. Mi pregunta es: ¿Ese programa está ya, o algún día saldrá en la eShop? En Internet leí que saldrá un juego de **Adventure Time** para Wii U. ¿Es cierto o son sólo rumores de la *web*? ¿Es verdad de que Ubisoft ya está preparando **ZombiU 2**?
Guillermo Molina
Chile



▼ ZombiU es uno de los mejores títulos para Wii U.

¿Cómo te va, Guillermo? Cuando se mostraba a alguien dibujando a color a **Link**, se trataba de un demo de cómo podrías utilizar el GamePad; pero hasta este día, no ha llegado una aplicación que nos permita dibujar en la pantalla táctil de Wii U utilizando colores y efectos. La única forma de dibujar en el Gamepad es a través de los mensajes de Miiverse, sólo que éstos serán únicamente en blanco y negro.

En cuanto a **Adventure Time**, D3Publisher anunció que para finales de año lanzarán una nueva entrega de dicha serie, y la podremos jugar en Wii U y N3DS. Por último, todo indica que sí veremos **ZombiU 2**, así lo dejó a entrever el director Creativo de Ubisoft Montpellier, Jean-Philippe Caro, en un Tuit donde mencionaba que su equipo estaría trabajando duro en un prototipo. ¡Veamos que pasa más adelante!

ZombiU es de los títulos más destacados para Wii U, aunque muchos lo han criticado, nosotros te lo recomendamos ampliamente. Habrá que esperar nuevos anuncios oficiales.

Disney Infinity tridimensional

¡Hola, revista **Club Nintendo**!
El Nintendo 3DS XL edición **Animal Crossing**, ¿llegará a México?
¿Es verdad que el N3DS se podrá usar como control para Wii U?
¿Miiverse estará disponible algún día para el N3DS?
¿**Disney Infinity** llegará a Nintendo 3DS?
¡Espero salir en la revista! De antemano, felicidades por su excelente revista!
Alejandro Raúl
Vía correo electrónico





@el_oni_azul
Vía twitter

Disculpen, ¿saben si para Occidente (Latinoamérica) el **Animal Crossing** vendrá en español?





Jorge Márquez
Vía correo electrónico

¿Creen que algún día llegue a México el *bundle* de **Monster Hunter Tri Ultimate** con Wii U?

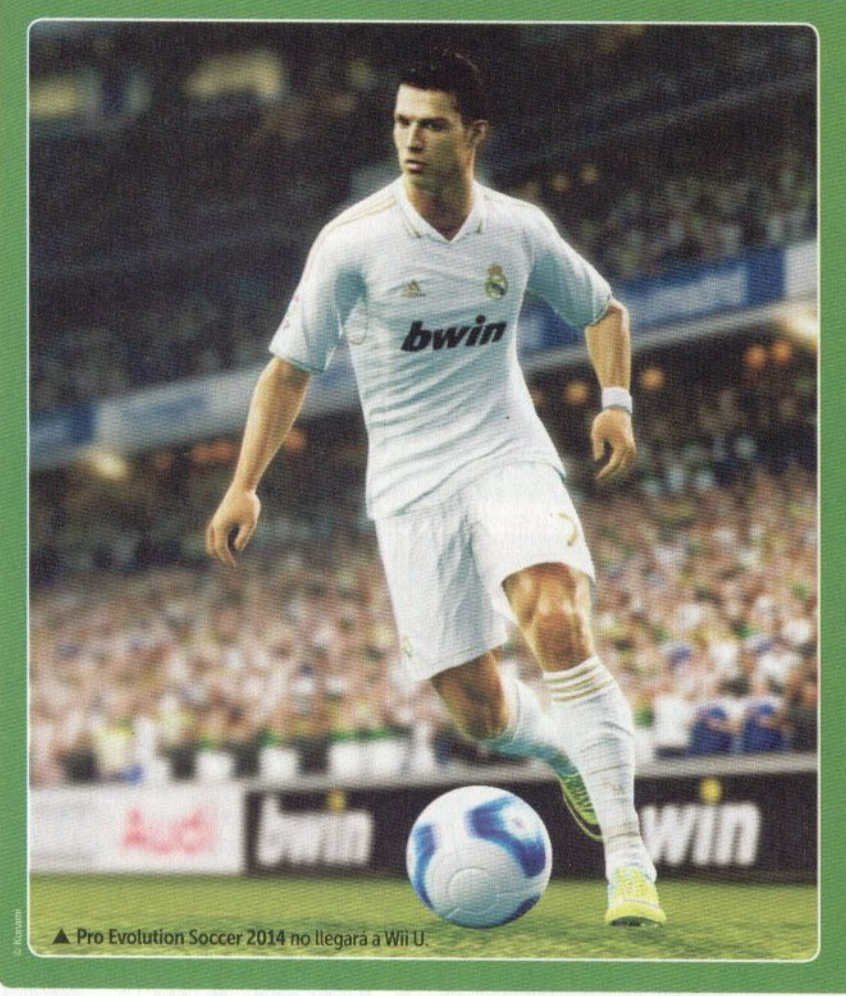




Jesús Rentería
Vía Facebook

¿Habrá algún juego para Wii U que tenga como protagonista a **Luigi**?





▲ Pro Evolution Soccer 2014 no llegará a Wii U.

Carta del mes

¿Y dónde quedó el futbol?

No soy particularmente el mejor fan de los juegos de futbol, pero siempre es bueno tener alguno para nuestra consola por si llegan los cuates y se arma la reta; pero ahora me doy cuenta que EA no desarrollará una versión para Wii U de FIFA y pienso: "Bueno, siempre tendremos PES"..., y cuál fue mi sorpresa cuando leo que Konami nos metió tremenda falta y ahora resulta que no harán PES 14 para la consola de Nintendo. Entonces me pregunto, ¿le habrán sacado la tarjeta roja a Nintendo?

Esteban Pérez
Baja California, México

¿Cómo te va, Esteban? Desde hace un tiempo vimos que EA puso un freno al apoyo hacia las consolas de Nintendo, en especial a Wii U. Esto se hizo más notable al no publicar una edición de **FIFA 14** para Wii U, con el argumento de que el anterior no vendió lo esperado, aunque debieron considerar que el darle a Nintendo un *port* de la versión del año pasado de Xbox 360 o PS3, no era presisamente lo que los fans esperaban en Wii U. En cuanto a Konami, es un caso completamente diferente, ellos dijeron que no lanzarían **PES 14** para la generación actual, debido a que no tienen la versión avanzada "Next Gen", y lógicamente prefieren esperar un tiemo a entregar un producto que defraudaría a los seguidores.

¡Qué tal, Raúl! Hasta el cierre de esta edición, no se ha comentado de forma oficial si traerán o no la edición especial de N3DS XL con detalles de **Animal Crossing**, aunque no veo difícil que ocurra. Si nos enteramos, les diremos inmediatamente por las redes sociales.

Realmente no creo que el N3DS llegue a usarse como control de Wii U, pero sí estoy seguro que más adelante tratarán de explotar más la transferencia de datos o interacción entre ambas consolas. Con respecto a **Miiverse**, hace tiempo se comentó que sí había la posiblidad de llevar el concepto de **Miiverse** a N3DS, pero desde entonces, no se ha tocado más el tema. **Disney Infinity** sí llegará a N3DS, sólo que no será igual a la vesión de Wii U.

Fechas de salida

¡Hola, CN!, ¿cuándo sale **Mario and DK: Minis on the Move** en formato físico? ¿Cuándo salen las tarjetas de prepago para Nintendo 3DS en México? ¿Estará a la venta el juego **Mario & Luigi: Dream Team**?

Luis Daniel Ayala Salazar
Estado de México

Curiosamente, **Minis on the Move** sólo llegó como descarga digital en eShop, aunque de cierta forma está mejor, pues lo ofrecen a un precio más atractivo que sus versiones anteriores en formato físico. En México, únicamente se puede utilizar tarjeta de crédito o débito (no todas son compatibles con el servicio), ya que no se distribuyen las tarjetas de prepago como ocurrió antes en Wii. El juego **Mario & Luigi: Dream Team** estará disponible a partir del 11 de agosto de este año, y éste sí llegará en tanto físico como digital.


▲ **Olimar** viene del planeta Hocotate y mide 1.9 centímetros.



@Barrientos_JDH
Vía Twitter

¿Se canceló para wii u **Watch Dogs**?

NO



Andres E. Pitt
Vía correo electrónico

¿El juego **Pokemon Y** y **Pokemon X** ya tienen fecha de lanzamiento?

SÍ



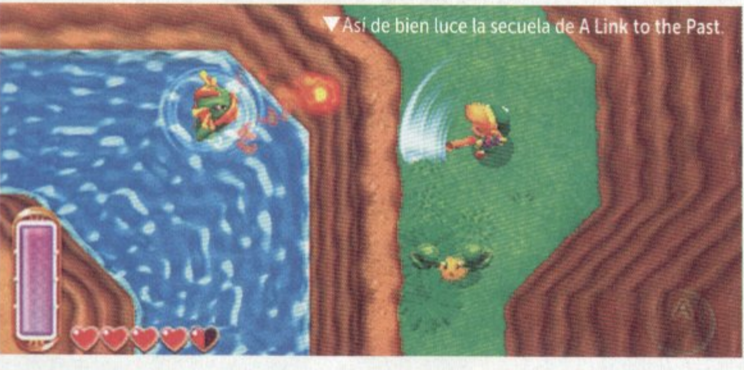
Luiggie M. H.
Vía Facebook

Ahora que LucasArts cerró, ¿alguna compañia se encargará de la serie de juegos de **Star Wars**?

SÍ


▶ Rachel y Hunk están incluidos en el modo Rail de RE Revelations Wii U.


▲ Hunk es uno de los personajes clásicos de Resident Evil, y lo vimos por primera ocasión en RE2.


▼Así de bien luce la secuela de A Link to the Past.

¿Metal Gear para Wii U?



¿Saben si **Metal Gear Solid 5** llegará a la Wii U??
Jonathan José Barahona Pérez Vía Facebook

Tristemente no. Esa es una franquicia que realmente haría falta en Wii U.

De regreso al pasado

El nuevo **The Legend of Zelda** que saldrá para N3DS, ¿será en formato físico o descargable?
¿Habrá un juego de **Slenderman** para la eShop de Nintendo 3DS?
¿En serio estará **Mega Man** en el **Super Smash** de Wii U?
Sebastián Martínez Sandoval
Vía correo electrónico

La secuela de **A Link to the Past** llegará en fomato físico y digital para Nintendo 3DS, y será una experiencia sensacional para los fans de la serie y nostálgicos de aquél mítico juego de SNES.

Slenderman es un personaje que ha ganado popularidad en Internet. Ahora bien, ¿sería posible que llegara a convertirse en videojuego para Nintendo? No lo descarto, pero de ocurrir, lo más seguro es que sea de modo independiente y para eShop. En cuanto a lo de **Mega Man**, hubiera estado de lujo, sin embargo, el de traje azul deberá esperar su turno para formar parte de **Super Smash Bros.**, quizá en la próxima generación, o incluso antes, si es que Nintendo decide incluir DLC. ¡Ya veremos cómo se dan los avances de tan esperado título para Wii U y Nintendo 3DS!

RE: Revelations Wii U

¡Hola, amigos de CN! Tengo una pregunta, espero que me respondan. Hace algún tiempo leí en una página que saldrá **Resident Evil Revelations** para Wii U, y quiero saber si son las mismas misiones del N3DS.
Vladimir Vlashi Bedoya
Vía Facebook

Así es, las misiones son exactamente las mismas, sólo que ahora las podrás ver en Alta Definición y podrás jugar en modo *Off-TV*, así como también tendrás nuevos detalles para el multijugador.

Dudas y/o sugerencias al correo **pasacartas@revistaclubnintendo.com** o utiliza tus consolas para mensajes directos (deberás enviar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Miiverse: RevistaCN





@diegocashflow
Vía Twitter

Si tengo un código de descarga de **Mario RPG** para Wii, pero no poseo Wii, pero sí Wii U, ¿queda en Wii U?





nAXO500XD
Vía correo electrónico

Si compro mi Wii U en Estados Unidos la consola y el juego **Nintendo Land**, ¿se podrán poner en español?

SÍ



Fercho Razo
Vía Facebook

¿Todavía reciben cartas por correo ordinario?



LEGO CITY UNDERCOVER PARA Wii U



http://legocityu.nintendo.com/es

Wii U

Nintendo

Tu voz

¿Qué opinas de los Nintendo Direct en esta E3?

Rodrigo SG Facebook

Las conferencias son una linda tradición que siempre será recordada. Pero mientras continúen desarrollando buenos juegos, está bien el cambio a Nintendo Direct.

En esta ocasión, Nintendo hizo un cambio significativo a como haría sus conferencias en E3. Ahora, la gran presentación que se hiciera en algún teatro, cambió al formato Nintendo Direct, y vaya que fue un acierto, pues la segmentan para ofrecernos mejor calidad de transmisión, y enfocarse en lo que los jugadores queremos ver: juegos.


Donkey Kong Country, la gran revelación.

Si recuerdas, antes era demasiado común ver a las compañías dar su informe de resultados de ventas, la forma como se desplazan las consolas y demás, datos que sólo le sirven a los *retailers* o distribuidores, por lo que, con el cambio a Nintendo Direct se logra canalizar la información correcta a las personas adecuadas. Con respecto a esto, **Roberto Vicr** afirma que no importa si la presentación es en un lugar ostentoso o no, basta con que su oferta de juegos sea extensa y atractiva.

Por su parte, **Luis Morueco** prefiere esta modalidad (Nintendo Direct) porque ofrece más y mejor información durante el año. Bajo la misma línea, **Francisco Montoya** comenta: "Nintendo siempre busca cómo mejorar en todos los sentidos y sé que las redes sociales y videos de Youtube son un buen medio para llegar a todo aquél con ganas de saber y conocer qué trae la gran N; además, los Nintendo Direct están más enfocados a quienes vemos, la Electronic Entertainment Expo es para la prensa".

En cambio, **Eduardo Lunar** dice : "Se pierde un poco lo emblemático del evento, pero en general sigue siendo emocionante". Básicamente, el cambio a Nintendo Direct fue un acierto, por lo menos así se puede leer en los comentarios que ustedes han expresado a través de nuestras comunidades. Nuevamente, bien por Nintendo, que sigue buscando la mejor manera de llegar a los jugadores, y en este caso lo logra satisfactoriamente con múltiples entregas con contenido específico y detallado para mantenernos al día.

Con las Redes Sociales y videos (*stream*), las compañías se han acercado más a sus seguidores



@ToriHoshi

Bonita la portada de **Animal Crossing** de la @RevistaCN, y hermoso detalle de el póster calendario.



@JohnGXagane

Me encantó el artículo sobre **Injustice Gods Among Us**. Ya espero jugarlo. Saludos desde Costa Rica ;-).



@TheWarMachinery

Hermoso el **Donkey Kong Country Returns 3D**, qué nostalgia la música del juego, me hizo recordar esas largas horas en el Snes :).

Video
Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos



▲ Super Smash Bros.
Por fin un video donde se muestra el juego en acción para Wii U y N3DS.



▲ Bayonetta 2
La bella y sensual bruja hará de las suyas, ahora en Wii U.

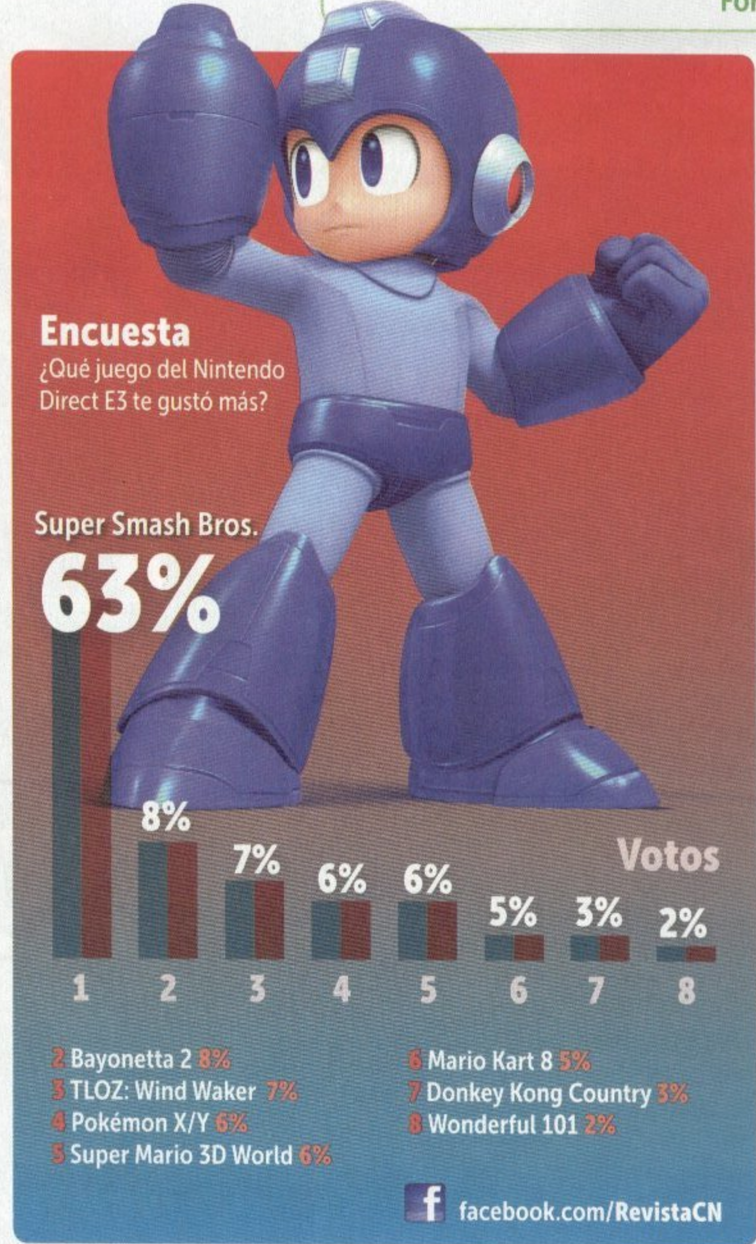


▲ Super Mario 3D World
Checa este sorprendente video con las nuevas aventuras de Mario.



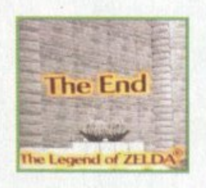
▲ X
Monolith Soft muestra un avance de su próximo hit en Nintendo (Wii U).

YouTube
Youtube.com/RevistaCN



◀ **Mega Man** es el nuevo integrante de **Super Smash Bros**.

Hay que ponerse de pie y dar un gran aplauso a Konami, ya que prefirieron la calidad sobre las ventas, como el caso de **PES 14**.
@KENERET



Lo mejor de **Twitter**



@Dablos

¿Soy yo, o el nuevo **Sonic** es demasiado parecido a **Mario Galaxy**? Se ve bien pero no pude evitar notar la similitud :/.



@JACT_STARK

Me encantó la reseña del Vistazo a Japón. Me declaro fan de Makoto Shinkai desde **Cinco Centímetros por Segundo**.



@manuctor

Opino que una mujer emblemática en los videojuegos es **Zelda**. Icónica en **The Legend of Zelda**.



Twitter
@Revista**CN**

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en esta galería de arte!

¿Tienes objetos de colección de Nintendo? ¿Te gusta hacer *cosplay* o fiestas temáticas? ¡Envíanos tus fotos y comparte la pasión por Nintendo con toda la comunidad!



▲ Cecilia y Misael González, son fans de **Mario** y **Luigi**.

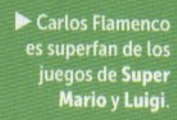
▶ Trabajo en equipo: Flor Linares lo dibujó y Eduardo Flores lo coloreó.



◀ Marlene Canela festejó en grande su cumpleaños con temática de **Super Mario Bros.**



▶ Stefany Ruiz diseñó este impresionante vestido con tarjetas de **Pokémon**.

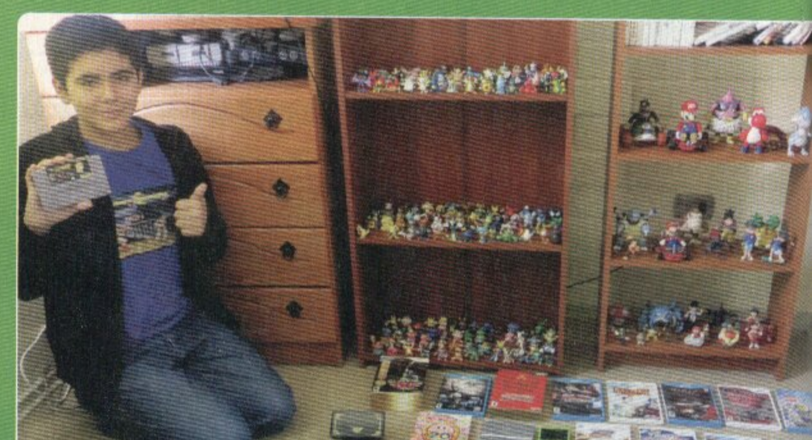




▶ Carlos Flamenco es superfan de los juegos de **Super Mario y Luigi**.



▼ Gran colección de Alex Lafuente y Talia Wegman.



▼ Oscar Naranjo nos comenta que **DKC 2** es su juego favorito de SNES.

TOP NEWS

Noticia del mes

▲ El erizo llega a toda velocidad a Wii U.

Sonic Lost World

Se hace oficial, la mascota de SEGA será exclusiva para plataformas Nintendo

Salida Monster Hunter 4

Capcom, por medio de un Nintendo Direct, ha confirmado la fecha de salida para **Monster Hunter 4** el 14 de septiembre en Japón.



¡A toda velocidad!

Hace tan sólo unas semanas, algunos rumores apuntaban que **Sonic** llegaría a Wii U de forma exclusiva, la verdad es que no sonaba nada fuera de lo normal, sobre todo porque SEGA siempre ha demostrado inclinarse por la innovación más que por el poder gráfico de las consolas.

Pues bien, ahora todo esto ya es una realidad, durante un Nintendo Direct, se dio el anuncio de que SEGA tiene una alianza con Nintendo y en este mismo año recibiremos para Wii U el título **Sonic Lost World**, un juego de plataformas con el estilo clásico de **Sonic**, pero con algunos elementos que te harán recordar de forma inmediata a un gigante del género como lo es **Super Mario Galaxy**. Seguramente, después de la E3 te tendremos más detalles de lo que parece será uno de los grandes para la consola de Nintendo, no sólo para lo que resta de este año, sino en general, pero eso lo sabremos en unos cuantos meses.

Visita

www.sega.com



▲ ¿Reconoces esta escena?

Top de juegos descargados



TLOZ: Oracle Ages / Seasons -N3DS-





Mega Man X -N3DS -





Ghosts N' Goblins -N3DS-



Regresa la diversión

Mario buscará repetir la medalla de oro, ahora en una nueva generación de consolas

Esta es una de esas series que ya se ha convertido en un clásico que no puede faltar cada vez que se acercan los Juegos Olímpicos, en este caso los de invierno. Tendremos diversas actividades a realizar, ahora con la ayuda de la pantalla táctil, tanto del Nintendo 3DS como del GamePad.

Visita

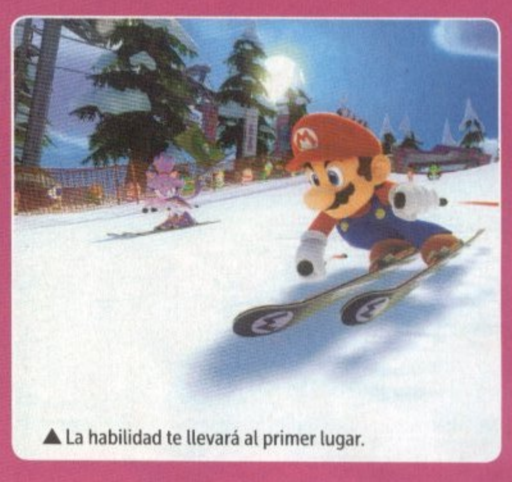
www.nintendo.com



▲ Una carrera para ver quién es el más malo.



▼ Un deporte raro pero divertido.



▲ La habilidad te llevará al primer lugar.



▲En corto
Ya puedes visitar Miiverse vía web en miiverse.nintendo.net

Yakuza llega en HD

Por ahora sólo en Japón

Toma control de las calles

Uno de los mejores juegos de todos los tiempos, y que definió todo un estilo, fue **Shenmue** de SEGA en Dreamcast, del cual, por alguna extraña razón, no ha tenido más que una secuela, pero se puede decir que la serie **Yakuza** también de SEGA, es su secesor espiritual. En estos juegos, debemos controlar a la mafia de las calles niponas en ambientes 3D realmente impresionantes. Ahora bien, la buena noticia acerca de esto es que se han confirmado los *remakes* de las primeras dos entregas de **Yakuza** en HD de forma exclusiva para Wii U, aunque esto de momento sólo sea para el mercado japonés.

Ojalá que pronto se dé información de su salida en América, obras así no pueden quedarse solamente en el lejano país asiático.

Visita

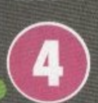
http://sega.jp/



▲ La mafia siempre causará problemas.



Animal Crosing: New Leaf
-N3DS-





Harvest Moon
-N3DS-





Resident Evil: Mercenaries
-N3DS-

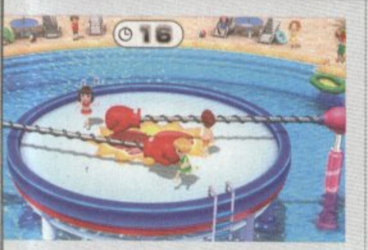


Altamente recomendado

Sugerencia del *staff*

Juego esperado por la comunidad

E3 2013










Nintendo

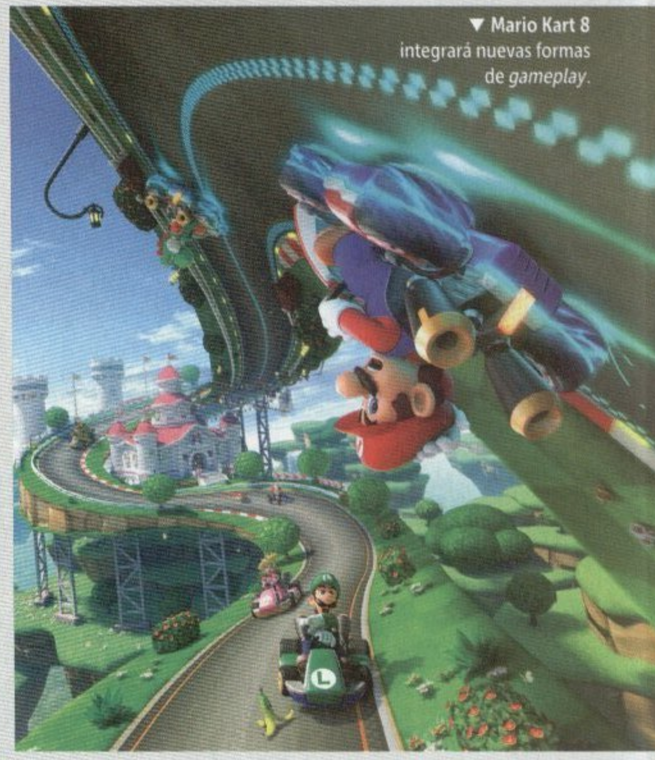
Muestra su lista fuerte de juegos para el 2013-2014








▼ **Mega Man** fue la gran sorpresa para **SSB** en Wii U.


▼ Mario Kart 8 integrará nuevas formas de *gameplay*.


◄ Así luce **Super Smash Bros.** en N3DS.

Llegó el momento que todos esperábamos, la presentación de los nuevos lanzamientos de Nintendo, la cual no se transmitió por medio de una conferencia como hace un año, sino que los de Kioto optaron por revelar sus cartas fuertes mediante Nintendo Direct. Así, los ojos de la prensa y de los videojugadores del mundo entero estuvieron atentos al *stream* que dejó clara la magnífica alineación de primera mano que Nintendo tiene proyectado para sus dos consolas: N3DS y Wii U.

Los más esperados

Super Smash Bros. es un juego que desde su primera publicación en 1999 (N64) ha cosechado grandes éxitos y ganado la atención de millones de fans al rededor del mundo y, en esta nueva edición, lo podrás jugar tanto en consola casera como en portátil, aunque ya anunciaron que no contará con juego cruzado.

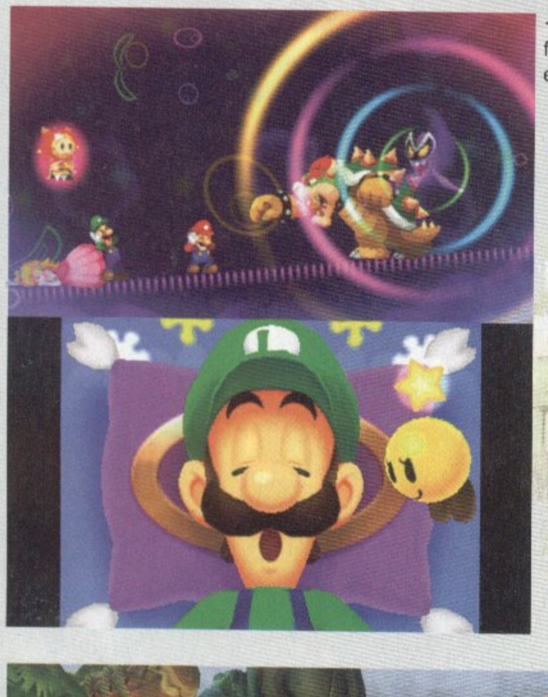
Vimos la calidad de imagen en Wii U, aprovechando la resolución 1080p, que será un deleite al momento de enfrentar el reto de forma local o con jugadores de todo el mundo a través de Internet. En cuanto a la versión para Nintendo 3DS, optaron por modificar el estilo visual para aprovechar las características de la consola, siendo *Cell Shaded* la mejor forma de dar vida a esta franquicia en la pantalla tridimensional; pero no creas que fue para mal, al contrario, los detalles se ven impresionantes, y más si juegas en un Nintendo 3DS XL para beneficiarte de su pantalla amplia. **Mario Kart 8** fue otro de los títulos ovacionados. Se nota el trabajo en diseño de texturas y elementos que deja ver al natural la Alta Definición.


▲ **Zeena** es una de las grandes villanas en **Sonic Lost World**.

Super Mario 3d World
Llegará para diciembre de este año

¡Nuevo traje, más acción!
Si te gustó **Super Mario 3D Land**, ahora que llegue **3D World** a Wii U quedarás impresionado, pues integra elementos multijugador.





◀ **Luigi** continúa festejando su año con este título para N3DS.



▼ **Link** enfrentará una aventura espectacular en tercera dimensión.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds llegará a N3DS en noviembre

▲ Ahora se podrá jugar en modo cooperativo.

Regresa Dixie Kong

Junto con **Diddy Kong**, ella vivió una estupenda aventura en el **DK Country 2** para SNES.



Como novedades, **Mario Kart 8** integra la antigravedad, haciendo más dinámico el desafío de competir en estas alocadas carreras; además, se conservan las pistas bajo el agua y los planeadores que ya habíamos conocido en la entrega pasada para Nintendo 3DS. Aún no se revela una fecha específica de salida, sin embargo, se dijo que llegará en algún momento del 2014.

¡Regresan los Kong!

Retro Studios estaba trabajando en una franquicia clave de Nintendo, pero no sabremos de cuál se trata sino hasta su presentación. De hecho, comentaron que fue una difícil decisión el elegir entre **Metroid** o **Donkey Kong**, sin embargo –y por su buen trabajo en la edición de Wii–, fue acertado que le dieran continuidad a la franquicia del simpático gorila. Bajo el título de **Donkey Kong Country Tropical Freeze**, en esta ocasión, **Donkey**, **Dixie** y **Diddy** se enfrentarán a un grupo de vikingos para recuperar su isla. Visualmente, es un agazajo que supera en mucho lo visto en **Returns**. Otro título que del que ya habíamos visto un poco, pero que no por ello deja de ser atractivo,







▲ **Bayonetta 2** saldrá en 2014 y viene cargado de acción.



▲ **Deus Ex** es el primer título de Square-Enix en llegar a Wii U.



▲ **Scribblenauts Unmasked** saldrá para Wii U y Nintendo 3DS.

es **TLOZ: A Link Between Worlds**, la esperada secuela del legendario título de Super NES (**A Link to the Past**). Lo mejor es que conservaron la esencia del diseño de escenarios para que realmente sintiéramos ese "*link*" entre ambas ediciones, pero, claro, agregaron efectos tridimensionales y ángulos de cámara, así como la habilidad de convertirse en dibujo, que harán una mejor experiencia de juego.

¡Bienvenida, Bayonetta!

Nintendo demuestra que está decidido a traernos franquicias de primer nivel y lo confirman con **Bayonetta 2**, desarrollo de Platinum Games que sólo verás en Wii U. Se trata una épica batalla entre ángeles y brujas con sorprendentes secuencias de animación y gran cantidad de combos y ataques especiales a través de uno de los mejores *gameplays* que hayamos visto en mucho tiempo.

El estilo de juego es *Hack & Slash*, pero a diferencia de otros, aquí no presionarás botones sin sentido, pues contarás con una amplia variedad de movimientos que en combinación te darán toda la espectacularidad de este título. Su protagonista, **Bayonetta**, es una sexi y valiente bruja que viste un ajustado traje negro y tiene armas hasta en los zapatos.

Scribblenauts Unmasked llegará tanto para Wii U, como Nintendo 3DS. Se trata de una entretenida aventura que reúne a todos los personajes del universo de DC Comics en el mundo de **Scribblenauts**, por lo que todas las palabra que escribas podrán generar acción entre los héroes y villanos. Saldrá a finales de este año.

Durante el show, también pudimos ver títulos como Deus **Ex: Human Revolution Director's Cut**, **Mario & Luigi Dream Team**, **Pokémon X/Y**, **Yoshi's New Story** y muchos otros más de los cuales te estaremos contando a detalle en nuestra próxima edición de Club Nintendo.



▲ **Mario & Luigi Dream Team** llegará en agosto de este mismo año.

Comienza la fiesta
Wii Party U

Tus Mii están invitados
Este título cuenta con con varios minijuegos que sacan provecho del GamePad y Wiimote, similar a como lo hiciera antes Nintendo Land.

Deus Ex: Human Revolution llega a Wii U con gráficos en HD, nuevo modo multijugador y uso del GamePad

REVIEWS



► Arma tu equipo y prepárate para una gran experiencia en 3D.

Project X Zone

¡RPG con estrategia y mucha acción!



• Compañía
Namco Bandai Games
• Desarrollador
Banpresto/ Monolith Soft
• Categoría
Estrategia/RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
El *crossover* más esperado para N3DS



Alcohol y tabaco
Violencia de fantasía
Sangre
Desnudos parciales
Temas sugestivos

Si hace unos años nos hubieran dicho que podríamos ver a tantos personajes de distintas compañías reunidos en un solo juego, y bajo el desarrollo de dos compañías fuertes, jamás lo habríamos creído; hoy es una realidad.

Hace tiempo, vimos para NDS un *crossover* de peleas llamado **Jump Superstars**, que reunía a personajes de **Dragon Ball**, **One Piece**, **Naruto** y otras estrellas del semanario nipón **Shonen Jump**; sin embargo, ni éste ni su secuela **Jump Ultimate Stars** consiguieron su localización a territorio americano. Otros casos como el aclamado **DreamMix TV World Fighters** (parecido a **Smash Bros.**), que desarrolló Bitstep para GCN con personajes de Hudson, Konami y Takara tampoco llegó a nuestras manos, el mismo destino sufrimos con **Namco X Capcom**, sólo que este último ni siquiera fue contemplado para alguna consola de Nintendo. No obstante, la alianza formada por Namco, Capcom y SEGA han dado vida a un nuevo y sensacional *crossover*, **Project X Zone**, que sí tendremos en nuestro continente. ¡Aquí te daremos todos los detalles!

El N3DS continúa su racha de buenos títulos y lo confirma con esta exclusiva



▲ **Ling Xiaoyu**, de **Tekken**, no teme a ningún rival.





◀ **Xiaomu** y **Reiji Arisu** **(Namco X Capcom)** mostrando su poder.

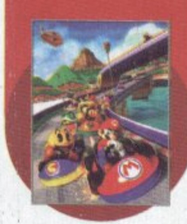
La unión hace la fuerza

La historia de **Project X Zone** describe que un tesoro antiguo llamado "Portalstone" fue robado; al mismo tiempo se generó una fisura en la línea de espacio/tiempo, permitiendo la interacción de varios universos.
A raíz de ello, la ambición de diversas organizaciones y criaturas unieron fuerzas para sacar provecho del incidente. El pasado, futuro e incluso los mundos distantes de otras dimensiones fueron atraídos hacia lo que se convertiría en una gran aventura para muchos de los héroes que ya conocemos y admiramos.

Quizá no se trate del argumento más novedoso, pero lo más importante en este título es la emoción de ver a tanto ícono de los videojuegos reunido y luchando en conjunto por un fin común. Claro, el *gameplay* es parte fundamental, por lo que el equipo de desarrollo de compañías como Banpresto y Monolith Software han logrado un magnífico esfuerzo para ofrecernos un juego de calidad, que no sólo depende de los nombres de las franquicias de Capcom, SEGA y Namco, sino que en verdad se siente una equidad, combinada con buen humor y mucho, pero mucho *fan service* que te sacará múltiples carcajadas y te dejará boquiabierto. Además, escucharás música íconica de tus series favoritas.

Mario Kart Arcade GP

Project X Zone no es la primera colaboración entre Nintendo y Namco, antes vimos una edición de **Mario Kart** para Arcadia donde aparecía **Pac-Man**.



El *Cross Active Battle System* te dará la facilidad de generar ataques estratégicos



▶ **Ulala**, la sexi reportera de **Space Channel 5**.

Guerreros con estilos diferentes

Cada uno domina artes y habilidades que te ayudarán en tu misión



Black Rose

Original de la serie **.hack**, que ha tenido adaptaciones a manga, videojuegos y otros medios.



Akira Yuki

Todo un clásico de **Virtual Fighter** quien se volvió campeón del segundo torneo de dicha serie.



Sakura Shinguji

Aclamada por los fans de **Sakura Wars**. **Sakura** nació en julio de 1999 y pesa 56 kilos.



Sanger Zonvolt

Quizá lo ubiques del juego **Super Robot Wars: Original Generations**. Será uno de los rivales a vencer.





Leanne

Pertenece a la serie **Resonance of Fate**, junto con **Zephyr**, otro de los elegidos en **PXZ**.

Chris Redfield

Otrora miembro de los S.T.A.R.S. (**Resident Evil**). Recientemente lo vimos en **RE: Revelations**.



Chun Li

Difícil no conocer a esta belleza peleadora. Encuentra más info de ella en el Top 10, página 56.







Jin Kazama

Es el nieto de **Heihachi**; su gran poder le ha permitido ganar varias veces el torneo **Tekken**.

Kogoro Tensai

Descendiente de los guerreros ninja que se desempeña como detective. Es un personaje original de Namco.

Mii Kouryuuji

También original para este título, Mii es una estudiante quien usa pistolas en sus botas, como **Bayonetta**.



▼ Los cinemas y efectos especiales lucen en 3D.



▶ Utiliza distintos comandos para cada ataque especial.

▲ **Morrigan** es la bella súcubo que vimos en **Darkstalkers**.



▲ Capcom lanzará un nuevo **Darkstalkers** para Wii U.

¿Cómo se juega?

Estamos ante una combinación de RPG, con acción, aventura y estrategia. Los elementos de juego fueron agregados de manera que no se invalidaran unos a otros ni que el peso se inclinara hacia algún lado en particular. Se logró un título estable que, además, viene simplificado en las acciones de botones para que no tengas que realizar comandos complicados al convocar algún poder especial. Por ejemplo, con el *Circle Pad* moverás a tus tropas o modificarás el ángulo de la cámara (al combinarlo con el *Pad* direccional). Con el botón A confirmas tus ataques; el B los cancelará o realizará un arranque. Con Y activarás las funciones de las unidades y X activará el menú de comandos. Luego de cada combate, ganarás experiencia útil para aumentar tu nivel y el de tus compañeros, brindándote mejor defensa y más poder de ataque.

Los diálogos de los personajes tendrán tanto voz como texto, detalle que enaltece la emoción de escuchar el énfasis que ponen los actores de doblaje (originales de cada serie); en especial, me encantaría que conservaran las voces en japonés (como aparecen en la versión de prueba), con subtítulos en español. Sin embargo, ese es un detalle que aún no se ha revelado.

Listas para la acción

Las chicas mostarán que su poder es digno de enfrentar a cualquier rival.



Tron Bonne llega junto a sus **Servbots**, como lo hizo en **Mega Man Legends**.

En conclusión

Fue un logro dar vida a un proyecto como este, más cuando estamos hablando de tantos personajes tan conocidos; aquí el resultado podría haber sido polarizado, es decir, pudo haber quedado lamentable, pero también impresionante. Por fortuna, tanto desarrolladores como las licencias involucradas cuidaron los detalles para que ningún fan quedara decepcionado. En sí, es un deleite ver cada uno de los combates, así como disfrutar las misiones que poco a poco se volverán más desafiantes, mejor aún si activas el efecto tridimensional para sentir cómo la acción sale de la pantalla.

Si quieres conocer más de este juego, te recomiendo descargar el demo gratuito desde la eShop de Nintendo 3DS.

RANKING **CN 9.5**





Entrevista a Austin Keys

Productor: **Project X Zone** en Namco Bandai

Club Nintendo: ¿Qué nos puedes comentar sobre la historia del juego?
Austin Keys: Cuando Soichiro Morizumi (Dir. de Monolith Soft) me comentó la idea de juntar a más de 50 personajes de 29 franquicias de tres compañías, la respuesta inicial de Kensuke Tsukanaka (productor Namco Bandai) fue "No hay forma de hacerlo". Usualmente, es allí donde termina un proyecto, pero la respuesta de los fans hacia los personajes invitados en **Super Robot Wars** influyó para iniciar **Project X Zone**.



CN: ¿Cómo decidieron qué personajes –de cada compañía– incluir?
AK: El sr. Morizumi fue la mente maestra tras la selección de personajes. Él tenía la visión de la historia, personajes y elementos de cada franquicia que quería. Debido a ello y a la experiencia y habilidades de su equipo, se tomaron las decisiones del título. Al jugarlo, sabrás por qué se eligieron los personajes y verás que encajan bien.

CN: ¿Cómo fue la decisión y retos de traer este juego a América?
AK: Cuando revisamos el contenido en Namco Bandai, se notó que el equipo de Monolith Software puso mucha pasión para que cada personaje brillara y brindara entretenimiento al jugador. El reto fue adaptar el contenido y humor para el mercado occidental sin perder la esencia original. Al inicio pensé que sería imposible, pero decidimos hacerlo al darnos cuenta del apoyo de los fans hacia **Project X Zone**. Además, hay que destacar que sólo con la ayuda de los desarrolladores, *publishers* y traductores y el apoyo de NOA, pudimos lograr el objetivo.



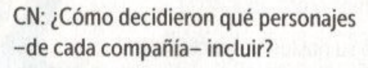
▲ **Viewtiful Joe, de Capcom, hubiera sido un gran aporte a PXZ.**

CN: ¿Qué fue lo más difícil al balancear a cada uno de los protagonistas?
AK: Los desarrolladores tienen historia al crear SRPG y visión clara en lo que querían hacer al trabajar en **PXZ**; pero el reto que enfrentaron fue decidir qué habilidades y ataques del vocabulario de animaciones reconocibles recrearían en la estructura del juego.

CN: ¿Han considerado incluir algún DLC en Project X Zone?
AK: Los equipos de trabajo se enfocaron en presentar a los mejores personajes posibles en **PXZ**, pero quizá podría ser un nuevo reto para el siguiente título.

CN: ¿Podrías explicarnos un poco más del *gameplay*?
AK: **PXZ** es un RPG que muestra un mapa basado en estrategia y movimiento de personajes incorparado con un sistema de batalla de acción cruzada. En el mapa, podrás utilizar diversos ítems para ti o para otros, usar tu XP para realizar habilidades que mejoren a tu unidad o al equipo completo; y mover estratégicamente tu unidad antes de elegir un ataque. Cuando enfrentes al enemigo en la batalla cruzada, podrás elegir cuáles ataques realizará tu unidad; también lograrás llamar una unidad a otras de apoyo si están próximas a ti. Esto te pone en control de la lucha contra tu enemigo y te recompensará por realizar un *Cross Hit* (haz que tu unidad golpee al enemigo al mismo tiempo que lo hace también una individual o de apoyo), logrando *hits* críticos (basados en *timing*), o incluso romper –estratégicamente– la guardia del rival. Conseguir ataques especiales será recompensado no sólo por el daño provocado, sino también por las secuencias animadas de tus unidades al momento del ataque. Si subes de nivel a una unidad, activarás la habilidad de realizar golpes múltiples, que te harán más fácil vencer al enemigo. Lo mejor de todo son las grandes conversaciones entre personajes, las cuales varían dependiendo de cómo organices tus unidades, así que te recomiendo hacer combinaciones para tu equipo. Y te sugiero jugarlo una segunda vez con tu archivo terminado.

CN: ¿Algún personaje que haya quedado fuera y te hubiera gustado incluir?
AK: **Tira e Ivy**, de **Soul Calibur**, hubieran sido interesantes. De Capcom, **Viewtiful Joe** habría tenido grandes interacciones, y creo que muchos quisieran ver a **Ryo Hazuki** de SEGA.



"Project X Zone no hubiera sido posible sin el apoyo de desarrolladores y traductores..."

▼ ¿Quién llegará primero a la meta?

Rayman Legends Challenge App



• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
El mejor juego gratis que puedes descargar.



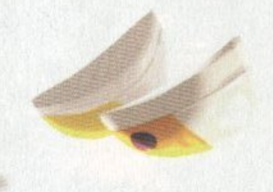
Divertido y adictivo

Una de las polémicas más fuertes que hemos vivido este año fue el retraso de **Rayman Legends** para Wii U; la molestia no fue tanto por haber pospuesto su lanzamiento, eso pasa todos los días en el medio, lo que realmente enojó a los fans del personaje y de Nintendo, fue que Ubisoft lo retrasó cuando ya estaba terminado, a un par de semanas de salir y sólo para que también aparezca en otras consolas, desde cualquier punto de vista, una medida lamentable, tanto que los mismos desarrolladores del título expresaron su desacuerdo con Ubisoft en foros de Internet y en el mismo Miiverse, donde se pudo apreciar un número enorme de quejas que de cierta forma, fueron escuchadas.

Ubisoft no rectificó su postura respecto al tiempo, pero al menos lanzaría un minijuego gratuito para Wii U, que se podría descargar desde la eShop, al inicio la verdad es que a nadie convencía esta decisión, pero lo cierto es que ahora que ya pudimos probarlo por un largo tiempo, podemos decir que la espera se verá compensada con esta atractiva e interactiva propuesta, la cual, pese a todo, es exclusiva para la nueva consola de Nintendo.

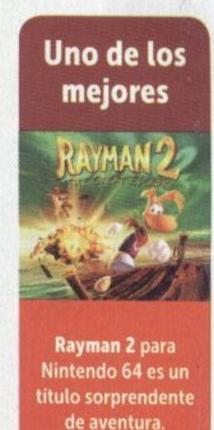


▲ El carisma de los personajes del juego es asombroso.

◀ Aún quedan unos meses más de espera por este título.

Uno de los mejores



Rayman 2 para Nintendo 64 es un título sorprendente de aventura.



▲ Todos esperamos el trabajo de Ubisoft con este personaje.



▼ También puedes disfrutar de tres niveles de prueba.



▲ ¿Crees ser el más rápido de tus amigos?

El juego **Rayman Legends Challenge App** para Wii U, es excelente, una compilación de varios minijuegos muy divertidos que usan el GamePad para poder avanzar en cada uno de ellos, incluso se puede jugar usando sólo el control y viendo la acción en su pantalla, pero lo interesante está en las características en línea.

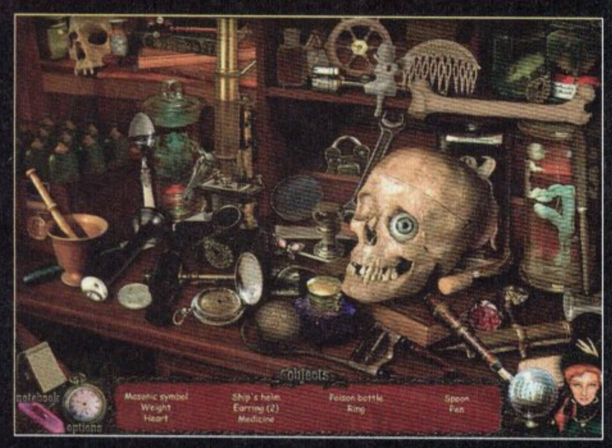
Podrás competir con todo el mundo, comparar tus marcadores y récords contra cualquier persona que lo haya jugado, tus amigos y los jugadores de tu país, lo cual se vuelve todo un reto para tu habilidad, ya que nadie quiere verse abajo en la clasificación, todos deseamos estar arriba en la tabla.
Lo mejor de todo es que cada semana se actualizan las pruebas y los desafíos, no tienes que esperar mucho para competir nuevamente, además, dentro de las actividades, verás los fantasmas de las personas que estás por superar, esto te ayuda para medir mejor tus movimientos, anticiparte a los obstáculos y, obviamente, motivarte para conseguir una mejor marca.

Ubisoft supo cómo compensar a los jugadores; ahora su reto será mantener este mismo nivel de calidad en la versión final de **Rayman Legends**, que ahora debe incluir este tipo de minijuegos, de lo contrario, puede que este lanzamiento se convierta en una de sus peores pesadillas, pero no nos adelantemos, aún quedan algunos meses para la salida de **Rayman Legends** en Wii U, hasta ese momento sabremos si el tiempo que ha pasado desde que estaba listo ha valido la pena o simplemente lo tuvieron guardado, esperando a que la fecha indicada llegara.

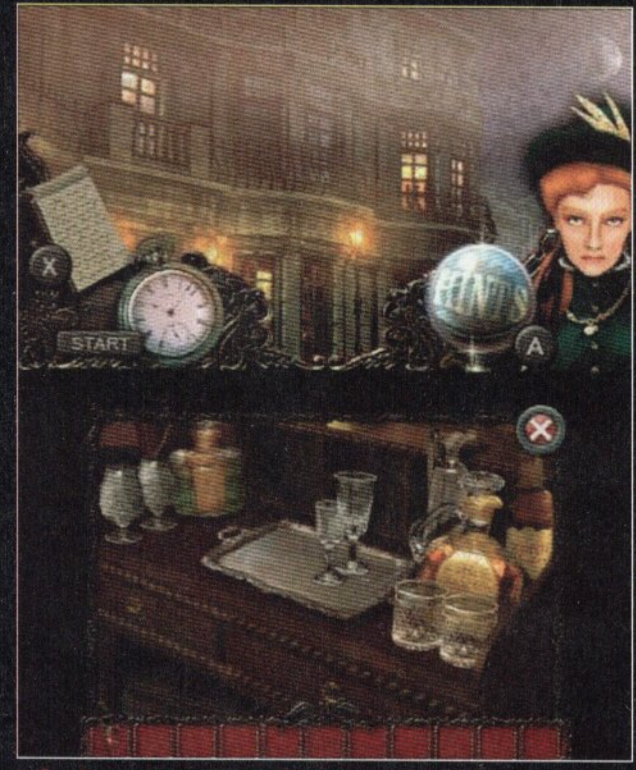
Increíblemente adictivo, no lo vas a poder dejar de jugar, andarás con tu GamePad por toda tu casa intentando superar tus marcas

RANKING **CN 8.5**

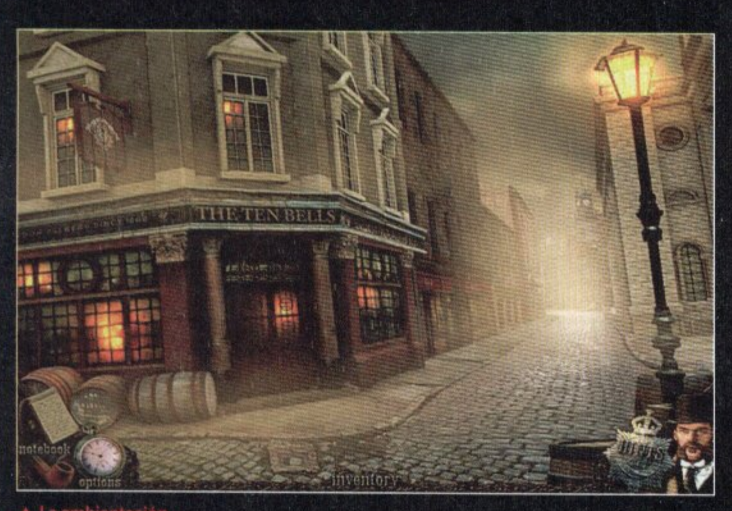
El GamePad será tu herramienta principal en los recorridos del juego



◀ Encuentra una serie de objetos escondidos en las imágenes.



▲ Recolecta todas las pistas posibles, nunca sabes cuándo serán de utilidad.



▲ La ambientación claramente te sitúa en la Inglaterra del siglo XIX.

Mystery Murders: Jack the Ripper

Adéntrate en uno de los grandes misterios de la historia



• Compañía
Microvalue
• Desarrollador
Virtual Playground
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Investigación al estilo clásico.



Violencia Intensa
Sangre
Temas Sexuales
Uso de Drogas

Se trata de una adaptación de original en PC que hace honor a los clásicos títulos estilo "*Point and Click*", es decir, aquí utilizarás el *Stylus* para seleccionar numerosos objetos de la pantalla táctil, mismos que serán las pistas para dar con el paradero del legendario **Jack the Ripper**, quien causó pánico en las calles londinenses a finales del siglo XIX.

En el invierno de 1888

La historia nos ubica en el conocido "Otoño del Terror", donde tres personajes se aventurarán a seguirle el rastro a **Jack**. Ellos son: **Emma De Ville**, vidente que ha tenido ciertas revelaciones del criminal; **Frederick Abberline**, inspector de Scotland Yard, quien recorrerá las calles examinando hasta el mínimo detalle con sus habilidades de detective; y **Frank Hudson**, el clásico periodista novato que huele en este misterio el despunte de su carrera en los periódicos.

El juego te llevará de la mano a través de la historia, presentando diferentes momentos en donde serás tú mismo quien ponga a prueba el poder de deducción e intuición; ésto, a través de diferentes *puzzles*, como acomodar las piezas de una imagen en la bola de cristal, encontrar objetos en las calles, o revisar cajones en busca de llaves que abran habitaciones secretas. Sin duda, un clásico que aprovecha la doble pantalla del N3DS.

Si te gustan los juegos de criminología, aquí encontrarás una entretenida opción disponible en la eShop de Nintendo 3DS.

RANKING **CN 8.0**

▼ Un nuevo camino comienza.

Super Mario World



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Plataformas
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Una maravilla por la que el tiempo no pasa.

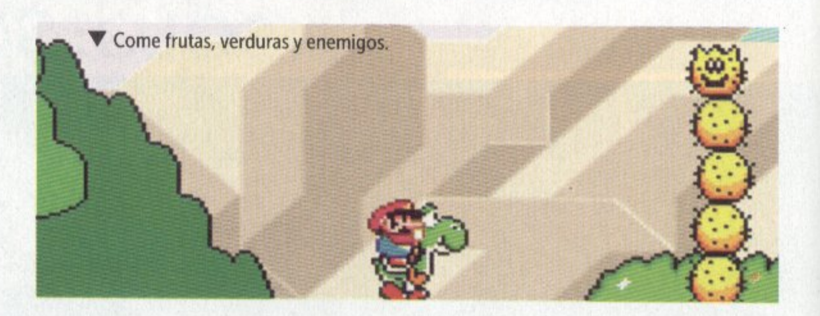


Llegó el momento de conocer un nuevo amigo

Cuando apareció el Super Nintendo, lo hizo acompañado de un juego que pasaría a la historia como uno de los mejores títulos de plataformas de todos los tiempos, la evolución perfecta de **Super Mario Bros. 3**, nos referimos a **Super Mario World**, creado por Shigeru Miyamoto y su equipo de creativos.

Resulta sumamente difícil creer que ya tiene más de 20 años en el mercado, pero no por cuestiones sentimentales, sino porque realmente en todo nivel, tanto técnico como creativo, sigue representando un reto que muy pocos videojugadores aceptan y superan.

Pero vamos por partes, hablemos un poco de la historia y desarrollo, la **Princesa Peach** ha sido secuestrada una vez más, por lo que **Mario** deberá salvarla de las garras de **Bowser**, hasta aquí todo está normal, pero la variable es que ahora nuestro simpático héroe no está solo, cuenta con la ayuda de **Yoshi**, un pequeño dinosaurio que lo ayudará a recorrer todos los niveles para cumplir su objetivo, un añadido que le agrega bastantes novedades a un *gameplay* que ya parecía insuperable, pero como siempre, Nintendo nos sorprendía.



▼ Come frutas, verduras y enemigos.

Conoce a los aliados de Bowser

En esta ocasión, el villano principal no viene solo, tiene compañía que le ayudará a terminar contigo.

Morton
Algo lento, pero si te llega a pegar, terminará contigo.

Lemmy
Es más rápido que Morton, quédate quieto para seguirlo.

Iggy
Con unos cuantos saltos, terminarás con él, sólo hazlo constantemente.

Bowser
Vencerlo en esta ocasión será todo un reto, pues tiene muchos trucos para atacarte al final.

Ludwing
Puede ser molesto si te mantienes quieto, sólo corre por el escenario.

Roy Koopa
Para terminar con él, sólo observa bien su rutina de ataques.

Wendy
Mantente saltando si deseas acabar con ella en las tuberías.

Larry
El más fácil de todos, sólo salta sobre él por cuatro veces para tirarlo de la plataforma.

Sal de cacería

Yoshi también tuvo una adaptación para usar la Super Scope junto a **Mario**.

Cada nivel tien un reto diferente, una estructura dinámica como pocas

Desde siempre, Shigeru Miyamoto deseaba dar un compañero a **Mario**, pero por las limitantes del sistema no había sido posible hasta el Super Nintendo, que representó el nacimiento de **Yoshi**, quien con su larga lengua puede comerse a los enemigos, frutas y hasta monedas que encuentres.

Lo novedoso está en que, dependiendo el tipo de enemigo que te comas, puedes lanzar fuego, volar o incluso ser más poderoso al caer en el suelo, aunque muchos lo usaban "cruelmente" para saltar con un impulso extra cuando ya veían perdida la vida en un abismo, pero todo este tipo de cualidades, redeondeaban un *gameplay* adictivo, en el que debíamos ser muy precisos si queríamos terminar cada escenario de la manera correcta, ya que debemos decirte que aquí, a diferencia de otras plataformas, muchos niveles puedes superarlos de dos formas, lo que te permite abrirte paso a nuevas áreas, lo cual es algo increíblemente desafiante, no importaba si las encontrabas todas, el final era el mismo, el verdadero premio era disfrutar de esos niveles extra que puedes presumir con tus amigos y demostrar tu talento y habilidad.

En total, son 96 fases, pero insistimos, la mayoría de ellas están ocultas, dependerá de tu instinto encontrar la forma de encontrar el resto, aunque, para que veas que no somos tan malos, te daremos un consejo: antes de entrar a una escena nueva, observa bien el color que tiene en el mapa, si es rojo, significa que tiene varias formas de superarse, así que con esto en mente, ya no te será tan complicado abrir todas la zonas. Este tipo de recompensas son las que en nuestra opinión, hacen falta actualmente, nos hemos acostumbrado a pagar por cosas que antes teníamos gratis y sin problemas.



▼ Utiliza todos tus movimientos para triunfar.



▼ Ten cuidado con los enemigos.


▲ Planea tus saltos.


▲ Explora todos los niveles.

Máquina de sueños



En Super Nintendo, tuvimos muchos juegos, incluso la secuela de Super Mario World.

Como debes estar imaginando, se puede jugar con un amigo más, pero de forma alternada, alguien controlando a **Mario** y otro a **Luigi**, no se pueden pasar niveles al mismo tiempo como ocurría en **Donkey Kong Country**, sin embargo es muy divertido ver qué tanto puedes avanzar antes de dejar el camino a tu compañero.

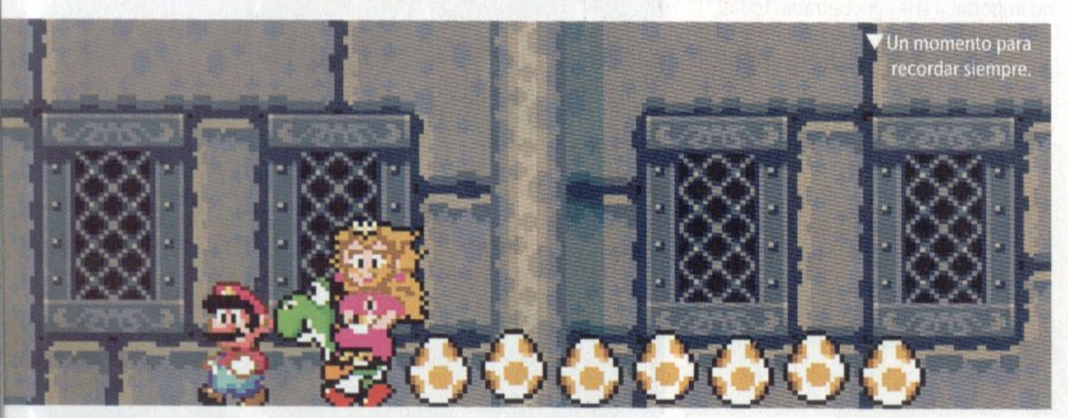
Super Mario World es una de esas obras que están destinadas a cambiar el mundo de los videojuegos, lo hizo en su momento con el género de plataformas, y ahora lo hace para recordarnos lo que representa un verdadero desafío, el que un solo juego pueda darnos horas de diversión, de alegría y muchos recuerdos en compañía de nuestros seres queridos.

Ahora llega a Wii U con el mismo maravilloso control que vimos en Super Nintendo, pero ahora con una enorme comunidad en Miiverse, donde podrás pedir ayuda, subir fotos curiosas y, lo mejor, compartir tus logros, además de que si alguien en tu casa piensa ocupar la televisión, puedes continuar la aventura en el GamePad.

Sabemos que muchos no pudieron conocerlo en su momento, que antes de **Super Mario 64**, o incluso **Sunshine**, no saben mucho de este personaje, pero les aseguramos que, si lo descargan, no se arrepentirán por nada del mundo; tiene más de dos décadas de vida y sin problemas llegará otras cinco más, y seguirá siendo un ejemplo y un videojuego en toda la extensión de la palabra, que tanto ha aportado al medio que Nintendo en **New Super Mario Bros. U** le hizo un homenaje, así que si te gustó este, ahora podrás conocer dónde tuvo su origen el estilo.

Sólo nos queda decir que sería un crimen si no contaras con esta obra de arte en tu consola, no importa si ya la tienes para Super Nintendo, por su precio, calidad y nuevas características debes disfrutarlo una vez más y olvidarte de todo.

¿Listo para rescatar a la princesa? Esta vez **Bowser** tiene una sorpresa final


▼ Un momento para recordar siempre.

Podríamos decirte muchas más maravillas de este título, pero nada será parecido a jugarlo por ti mismo, es algo que debes vivir .

RANKING **CN 9.0**

Juega en equipo con hasta 4 amigos*

Luigi's Mansion™
Dark Moon



NINTENDO 3DS™

Nintendo®


▲ El efecto tridimencional realza los momentos de acción.


▲ Los pequeños organismos son muy agresivos, ¡no permitas que te destruyan!

▼ Cada nave tendrá cualidades únicas.



Nano Assault EX

¡Intensos combates a escalas microscópicas!

• Compañía
Shin'en Multimedia
• Desarrollador
Shin'en Multimedia
• Género
Shooter
• Jugadores
1
• Opinamos
Divertido para llevar en tu Nintendo 3DS.


Fantasía
Violencia

El virus **Nanostray** está presente de nuevo y, ahora, las cosas no serán tan sencillas para los tripulantes de la micronave. **Nano Assault EX** es el segundo título de la serie que llega a N3DS y te ubica en la superfice del sistema celular infestado por múltiples virus y bacterias. Tu misión es aniquilar hasta el mínimo residuo del virus que ha invadido las células (valiéndote de toda la tecnología a tu disposición). Justo después de iniciar tu misión y elegir el tipo de nave que conducirás a través de este microespacio, entrarás a una modalidad de vista tipo isométrica, que nos recuerda a los planetas de **Super Mario Galaxy**, pues aquí también deberás recorrer figuras circulares mientras aniquilas a los invasores.

Prepara, apunta y... ¡fuego!

Al momento de disparar, podrás elegir hacia qué dirección hacerlo (oprime alguno de los cuatro botones principales del N3DS), es decir, al frente, atrás, izquierda o derecha; de esta forma, tendrás cubiertos todos los lados de la nave; además, se vuelve interesante la forma de tener libertad de impacto. Sin embargo, pronto te darás cuenta de que el *gameplay* cambia dependiendo del tipo de escenario que enfrentes, por ejemplo, en los combates contra jefes de nivel o en algunas misiones, donde se volverá un *shooter* muy al estilo **Star Fox**, recorriendo cavernas y esquivando enemigos que esperarán el momento justo para


▼ Este es uno de los primeros jefes del juego, pero no por ello será fácil vencerlo.



Supera las misiones y gana nuevas armas

Los misiles son particularmente buenos para destruir grupos

Mejoras para tu nave

A lo largo de tus misiones, conseguirás distintas adiciones que harán más placenteras tus misiones, por ejemplo, algunas agregan cañones que lanzan varios misiles con seguimiento, mientras que otras pueden darte bombas explosivas temporalizadas.



Con esta versión, se logran interesantes mejoras que harán más dinámica la pelea en contra de los virus Nanostray

sorprenderte. En ocasiones, hallarás partes de cadenas de ADN, así como también piezas que serán últiles para mejorar las características de la nave.

Aproximadamente, participarás en 30 misiones que prometen varias horas de juego, lo cual es bastante atractivo tomando en cuenta que es un juego descargable de eShop que conseguirás por sólo $185.99 pesos mexicanos, convirtiéndose en un título atractivo con respecto a costo/beneficio. **Nano Assault EX** parte de la primera entrega para Nintendo 3DS, sólo que en esta ocasión se anexan extras importantes, como el modo *"Survival"*, los rangos *online*, notables mejoras gráficas y, por supuesto, compatibilidad con el accesorio *Circle Pad Pro* que añade un segundo *Pad* circular para controlar aún mejor los movimientos de la aeronave.

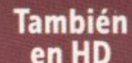
En conclusión

Si te gustan los *shooters* al estilo clásico, **Nano Assault EX** es una grata opción que luce bien en la pantalla del N3DS; pero se beneficia mucho más del efecto tridimensional para lograr detalles de profundidad en el combate. Como detalle adicional, te comentamos que, si te gusta la música del juego, ingresa a la página http://soundtrack.shinen.com/ y bajarlo por la módica cantidad de un dólar.

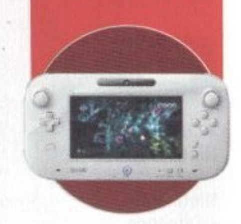
La premisa de enfrentar virus utilizando nanotecnología y mostrar los retos en estilo de juego variable, le da sabor y versatilidad.

RANKING **CN 8.0**

También en HD



Hace unos meses, la compañía Shin'en también nos mostró la versión **Nano Assault Neo** para Wii U. Chécala y continúa tu misión.

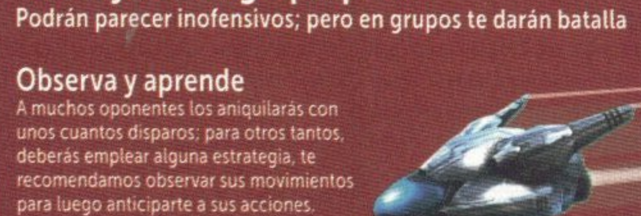


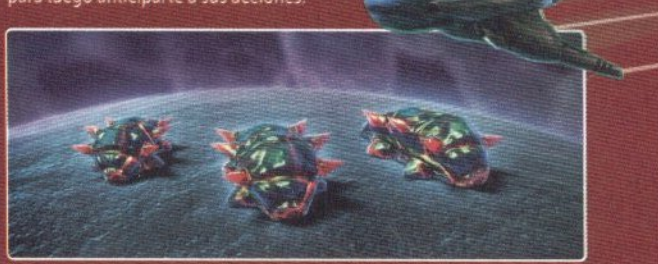
No hay enemigo pequeño

Podrán parecer inofensivos; pero en grupos te darán batalla

Observa y aprende

A muchos oponentes los aniquilarás con unos cuantos disparos; para otros tantos, deberás emplear alguna estrategia, te recomendamos observar sus movimientos para luego anticiparte a sus acciones.





▲ Esta vez, los retos serán aún más desafiantes.

▼¿Serás capaz de llevarlo al final?



Mario and Donkey Kong: Minis on the move



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Puzzle
- Jugadores
1
- Opinamos
Ideal para largos días fuera de casa.



Diversión al estilo clásico

Fue en el Game Boy Advance donde Nintendo comenzó con esta nueva serie, una visión diferente para este enfrentamiento que hemos visto en varias ocasiones,

El objetivo del juego es claro, crear el mejor camino para que los pequeños **Mario** puedan llegar a la meta en el menor tiempo posible, esto gracias a la pantalla táctil del Nintendo 3DS que nos permitirá interactuar con el entorno para modificarlo en el momento que deseemos, siempre teniendo en mente nuestro objetivo, tomar todas la monedas con la letra M.

Los primeros niveles sirven como un tutorial, para que nos acostumbremos al estilo de juego, a acomodar las piezas y comprender la dinámica, realmente es excelente la implementación de cada bloque que aparece en pantalla.

Nuestro personaje comenzará a caminar en pantalla sin que podamos hacer algo para evitarlo, sólo debemos observar muy bien por dónde pisará para ayudarlo a que no se caiga, suena muy sencillo, pero al crecer el área de juego, también aumentan los peligros, como tubería y cajas con picos. Todo esto tienes que contemplarlo antes de avanzar, porque podrías estar creando un camino directo a perder una vida.

La observación es básica para que puedas colocar las piezas correctas, siempre tenlo en mente antes de que termines en el fondo de un abismo y debas comenzar una vez más.

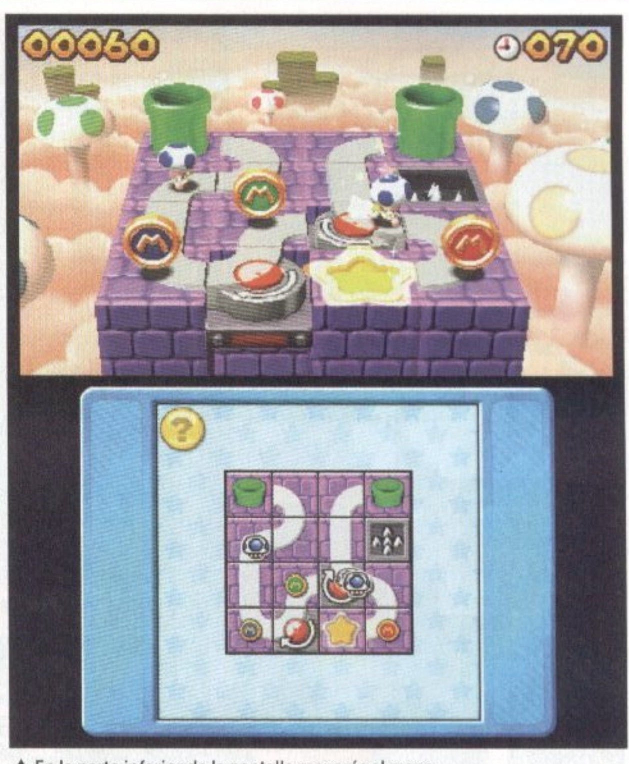
¡Recorre coloridos escenarios y demuestra tu habilidad y agilidad!



▲ Da la vuelta a los osbtáculos en el nivel.



▲ Este es el tipo de estructuras que tendrás que destruir.



▲ En la parte inferior de la pantalla moverás el mapa.

En total serán más de 180 niveles los que tendrás que librar, una cantidad impresionante para un juego descargable, pero no es todo: además de esto, el título cuenta con un editor de niveles, el cual es sumamente poderoso, tiene toda las herramientas para que dejes volar tu imaginación y puedas compartir con tus amigos tus diseños.

Después de jugarlo por mucho tiempo, comenzarás a unir las banquetas y calles de tu casa, lo cual es normal, pasa con la mayoría de *puzzles*, sobre todo si son tan novedosos como este. Pero para poder tomar unos minutos de respiro, contará con algunos minijuegos para que pruebes tus habilidades, uno de los que más nos gustaron es aquel en el que debes destruir estructuras al estilo de Breakout.

Tomando en cuenta que nos encontramos ante un título que puedes descargar de la eShop; se trata de uno de los más completos que se hayan realizado para este mercado, podemos decir que hasta el mejor, así de simple.

Nintendo ha llevado muy bien esta serie, siempre aprovechando las ventajas de cada consola en las que ha aparecido, y esta vez será diferente, el Nintendo 3DS seguirá con su dominio en el mercado gracias a maravillas como esta.

Su precio es cosa de risa, muy barato para un juego tan innovador y divertido, donde lo que más resalta es el extraordinario *replay value*, no lo podrás dejar nunca, sin importar que hayas terminado todos los niveles, pues desearás mejorar y tomar todas las monedas, lo que te obligará a jugarlo nuevamente, siempre disfrutando del reto que representa, se trata de una comprar segura.

Estas son las obras que todos queremos descargar desde la eShop de la consola, innovadoras y divertidas al estilo Nintendo.

RANKING **CN 8.5**



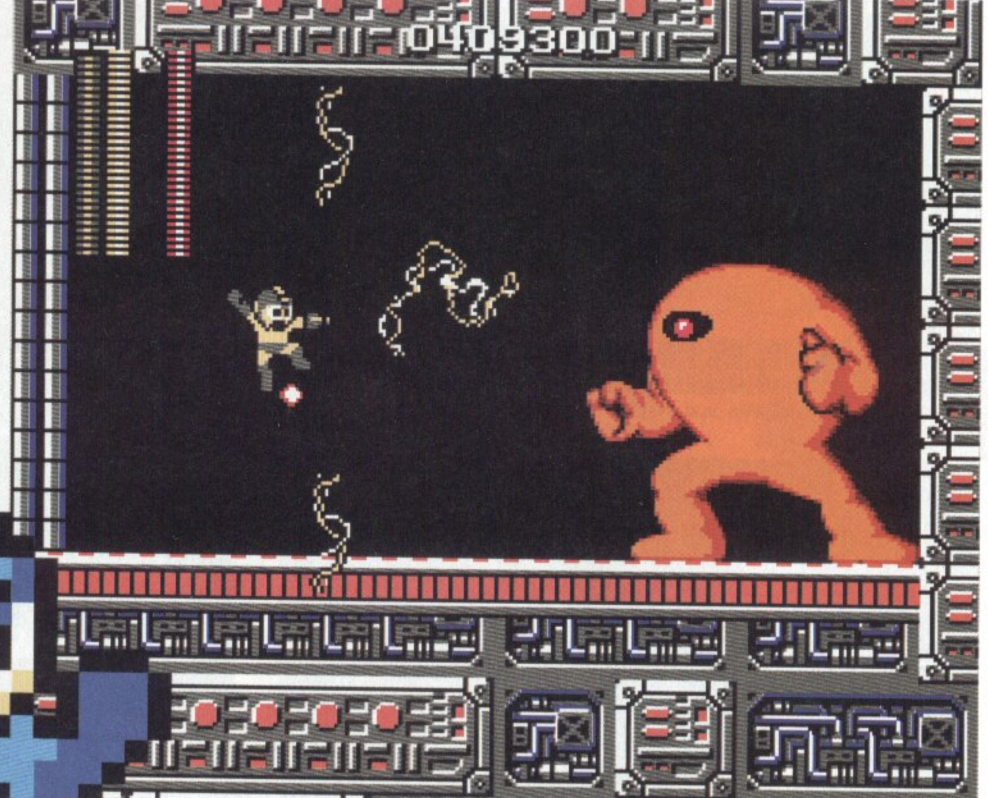
▶ Los juegos anteriores tenían a un mini **DK**, ahora será turno de **Mario**.

▼ El camino a la estrella puede ser corto o largo.



▼ Muy atento a los disparos enemigos.





▶ Uno de los rivales más emblemáticos de esta entrega.

▼ Íconos como **Mega Man**, realmente existen muy pocos.

Mega Man

El inicio de una de las más grandes sagas



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Género
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
El título más difícil de toda la serie.

Hace unas cuantas semanas, este mítico personaje del mundo de los videojuegos, cumplió 25 años de vida, su debut se dio en el NES, momento desde el cual pudimos disfrutar de varios juegos en los que el reto siempre fue la característica principal.

Desafortunadamente, Capcom no realizó un festejo tan grande como todos esperábamos, no lanzaron juegos especiales, debido sobre todo a las tendencias actuales del mercado, que rechazan este tipo de obras por su alto grado de dificultad, sí, una verdadera tristeza para todos los que crecimos con este héroe azul, pero no todo es malo, ya que para Wii U, en la eShop, está disponible el primer título, con el que todo comenzó, listo para que revivas viejas glorias, o bien, lo conozcas por primera vez.

Los movimientos de **Mega Man** son básicos, correr, saltar y disparar, no muy diferente a otros juegos de la época, pero lo que debemos resaltar aquí, es toda la estructura de los entornos, que combinado con las rutinas de los enemigos, te podían poner fuera de combate en un par de segundos.

Cuentas con una barra de energía única que se consume cada vez que recibes algún daño, puedes usar algunas cápsulas para recuperarla, pero estas son escasas, verás una por nivel siendo muy optimistas, por lo que debes medir bien cada uno de tus movimientos, no te vayas por completo al ataque, mira bien los movimientos de los rivales para que puedas disparar.

No te vamos a mentir, muchas veces pasarás horas enteras intentando librar un nivel, pero no es frustrante, al contrario, se vuelve desafiante.

Mega Man no es una obra líneal, puedes elegir el orden de los territorios que deseas superar, esta es la clave del juego, ya que cada robot que derrotes te dará una nueva habilidad para afrontar las siguientes escenas.



Violencia animada.

Aunque Capcom intentó modificar muchas veces el concepto original del juego, nunca tuvo verdadero éxito

Listos para detenerte

Cada robot tiene una debilidad en especial

Elec Man

Cut Man

Bomb Man

Fire Man

Guts Man

Ice Man

Dr. Wily

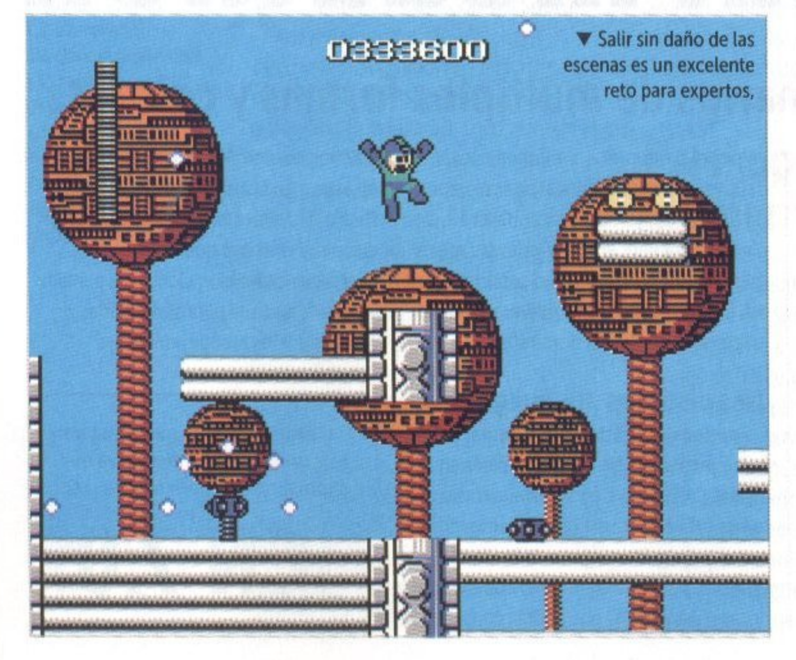
Él es la mente detrás de la creación de los robots que pretenden detener a **Mega Man**, un genio maligno.

El objetivo será vencer al **Dr. Willy**, quien desea, como todo científico loco, apoderarse del mundo utilizando a las bestias mecánicas que ha creado.

Contarás con dos ventajas principales en relación al título original de NES; la primera es jugar directamente en el *GamePad*, esto es realmente cómodo, porque puedes hacerlo en cualquier lugar de tu casa sin importar si están usando la pantalla, olvídate de esperar horas para que termine una película, ahora lo harás sin problemas.

Otra de las mejoras es Miiverse, no está implementado dentro de los niveles como en otros juegos, pero puedes postear en cualquier momento dentro del foro para presumir tus logros, pero también, y muy importante, para pedir ayuda y aconsejar a los usuarios que tengan complicaciones.

Por donde se le quiera ver, **Mega Man** es un juego completo, lleno de diversión y reto, ideal para quienes extrañamos la época dorada de este entretenimiento. Se encuentra disponible en la eShop a un precio bastante accesible, sería un delito no descargarlo, ojalá que pronto el mercado se dé cuenta de que el camino no son los FPS, y que series como esta puedan tener una segunda oportunidad. Con todas las ventajas que existen ahora, se lograría un trabajo muy interesante, no importando si se mantiene en 2D, como todos deseamos verlo. Así que no lo pienses mucho y disfruta de un clásico en tu Wii U.



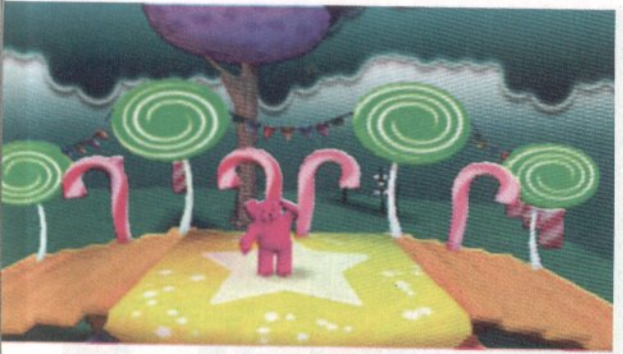
▼ Salir sin daño de las escenas es un excelente reto para expertos,

Simplemente, por este juego no pasa el tiempo, te lo recomendamos ampliamente, ojalá que toda la serie aparezca en Wii U.

RANKING **CN 8.5**



Street Fighter X Mega Man
Es un *crossover* que Capcon lanzó para celebrar a sus dos franquicias.



▲ Juega con diferentes personajes de goma.



▲ Los bombones serán buenos trampolines.



▲ Las flechas te darán la guía para no perderte dentro de cada nivel.

Gummy Bears Magical medallion

Personajes y escenarios de múltiples formas y colores



• Compañía
Enjoy Gaming Ltd
• Desarrollador
Enjoy Gaming Ltd
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Juego apto para los pequeños aventureros



Se trata de un títulos exclusivo de la eShop de Nintendo 3DS que está plenamente enfocado en los pequeños *gamers*, pues los retos no son tan complejos y los enemigos no ofrecen tanta resistencia; sin embargo, podemos decir que es del tipo de juegos de plataformas en *sidescroll* (con efectos de profundidad 3D) que nos recuerdan al estilo clásico de la vieja escuela.

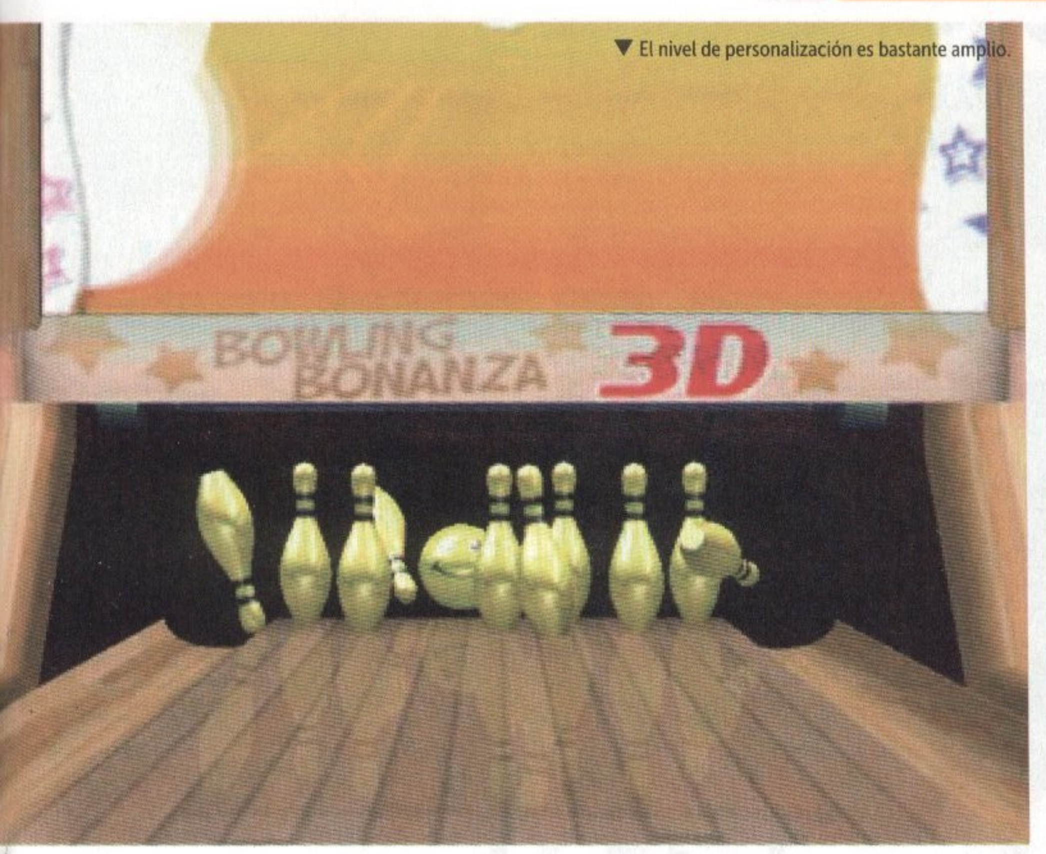
La historia da inicio cuando el rey **Sour Berry** descubre un artefacto capaz de quitar el velo de invisibilidad a los coloridos osos , por lo que ahora ya podrá capturarlos y mantenerlos cautivos. Tu misión será asumir el papel de un oso de goma y cruzar hasta 12 niveles para vencer al rey y devolver el medallón mágico a su sitio secreto; sólo así, los héroes de goma volverán a vivir en paz dentro de sus dominios.

Tres distintos minijuegos

Como complemento de tu aventura, habrá momentos en que participarás en alguno de los minijuegos, como armar rompecabezas, buscar pares en un *set* de cartas o conquistar alguno de los retos especiales que te asigne el rey **Sour**. Otra de las cualidades es que podrás conseguir premios por completar hasta 13 distintos objetivos. En cuanto al *gameplay*, con el *Stick* o *Pad* direccional caminas o subes escaleras, mientras que el botón A es para saltar. La función táctil de la pantalla inferior te será útil para abrir puertas o navegar por los menús principales.

Me hubiera gustado que agregaran más minijuegos o retos extra que prolongaran la experiencia de juego.

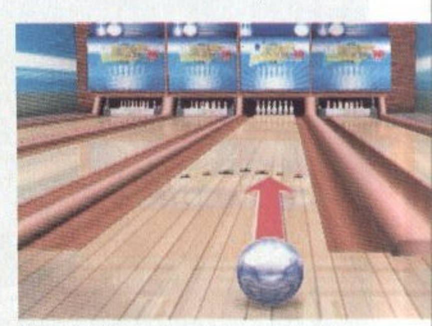
RANKING **CN 7.0**



▼ El nivel de personalización es bastante amplio.



▲ Da efecto a tu lanzamiento y derríbalos.


▲ Utiliza la pantalla táctil y dirige tu tiro.

Bowling Bonanza 3D



• Compañía
Enjoy Gaming Ltd
• Desarrollador
Clockwork Games Ltd
• Categoría
Deportes
• Jugadores
Multijugador
• Opinamos
Juego apto para los pequeños aventureros



Organiza el torneo hasta para cuatro jugadores

Cuando vimos lo que Nintendo logró con **Wii Sports** y su entretenido boliche, rápidamente nos hicimos fans de este deporte, así que decidimos echarle ojo a **Bowling Bonanza 3D**, un modesto título de eShop que utiliza la pantalla táctil para realizar las diversas acciones del juego, como definir la velocidad del disparo, modificar la trayectoria de la bola o dar efectos especiales para sentirnos todos unos profesionales.

Si no conoces mucho de cómo se juega, no te preocupes, las acciones son bastante sencillas para que en lugar de complicarte, te diviertas haciendo chuzas. Aquí encontrarás distintas modalidades de juego, como *Quick Play*, por si sólo buscas tirar unos cuantos pinos sin entrar a una competencia. *Multiplayer*, donde jugarás hasta con tres de tus amigos para ver quién es el verdadero campeón. En *Arcade*, *League* y *Tournament* es donde la competencia se pone más reñida, así que deberás desempeño en el juego. Ahora bien, ¿qué tan bien se juega? Realmente no es tan complicado, el juego es bastante intuitivo, sin embargo, su punto flaco es que incluso en la mayor de las

Participa en los torneos y gana elementos de personalización extra

trazar más a detalle tus movimientos con ayuda del *Stylus*. Si eliges competir contra el CPU, éste te ofrecerá cinco niveles de dificultad, así que será una buena opción para entrenar tus tiros. **Bowling Bonanza 3D** tiene múltiples elementos de personalización, podrás elegir 10 esenarios, más de 30 bolas de boliche (lo puedes modificar en cuanto a peso y tamaño) y más de 10 *sets* de pinos y, claro, conseguirás recompensas dependiendo de tu

dificultades; no ofrece mucho reto para un solo jugador, por lo que si quieres verdadera competencia, la conseguirías al invitar a tus amigos.

Si buscas un título sencillo para ocupar en esos minutos libres, Bowling Bonanza 3D te podría interesar.

RANKING **CN 7.5**

◄ Así comienza una de las aventuras más emotivas de la serie.

The Legend of Zelda Link's Awakening

Un sueño hecho realidad para Nintendo 3DS



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Nada se compara a jugarlo y vivirlo.

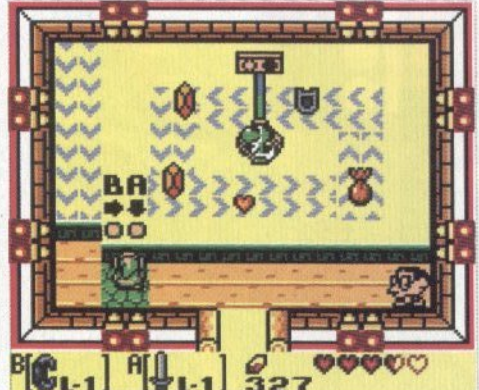


En el Super Nintendo vimos una de las obras más grandes de todos los tiempos, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, una joya que comenzó el verdadero éxito de la franquicia de Nintendo.

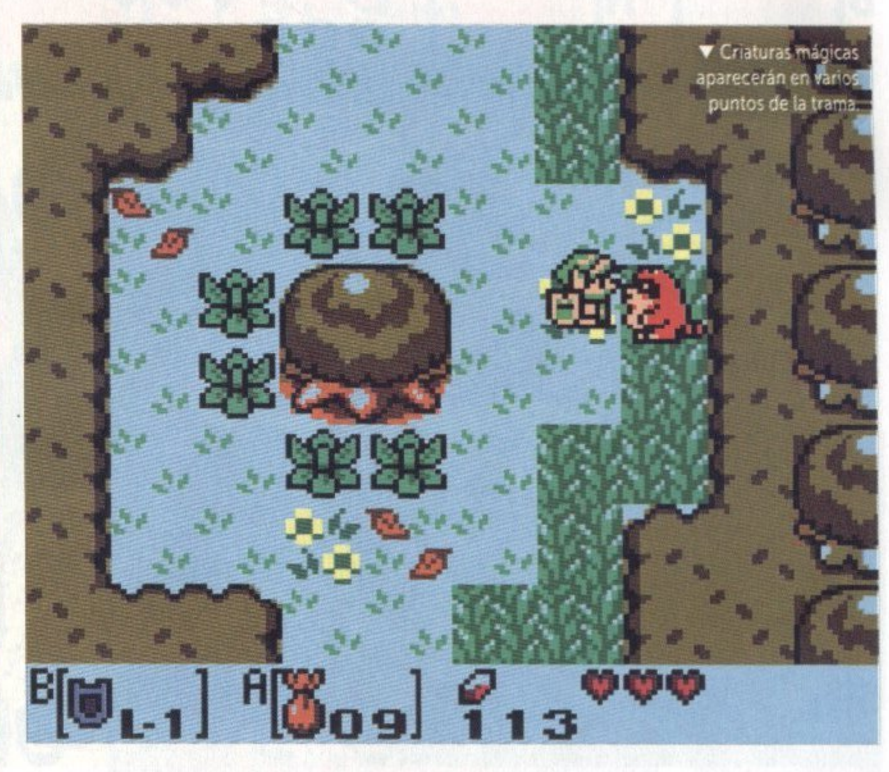
Nintendo sabía que era momento de llevar **Zelda** a los portátiles, en este caso, al Game Boy, quien en 1993 recibió lo que es para muchos (nos incluimos), el mejor título para una consola de este tipo, Miyamoto y su equipo, en el que ya se encontraba Takashi Tezuka. Dieron vida a un juego mágico, una aventura que todos los que ya la conocemos seguimos recordando y relatando a nuestros amigos, hermanos o incluso hijos, pero nada se compara a vivirla por nosotros mismos, a ser parte de esta gran leyenda. Para fortuna de todos, Nintendo ha decidido que el juego aparezca de forma descargable para el Nintendo 3DS desde la eShop, lo que representa una valiosa oportunidad para las nuevas generaciones que no lo pudieron disfrutar, su calidad es tal que sin problema podría competir con juegos de actual generación, pero ese no es el objetivo de **Link's Awakening**, lo que esta obra persigue es llevarte a mundos únicos, a un viaje maravilloso con parajes insólitos, donde nos podremos perder por horas, días, semanas, pero en ningún momento dejaremos de sorprendernos debido a la gran cantidad de detalles y giros en el argumento que nos dejarán sin palabras en más de una ocasión.

El estilo de juego se mantuvo idéntico a la entrega anterior para SNES

Todo comienza cuando **Link** decide tomarse un descanso y emprende un viaje en barco. El ambiente parecía ideal, aunque, de la nada, una tormeta toma por sorpresa a nuestro héroe, quien lucha por no perder su pequeño barco, aunque sin lograrlo. La nave es destruida y **Link** termina en la playa de una isla; sin conciencia, su vida parece que terminará..., pero una joven chica lo



◀ En las tiendas de puede comprar de todo, incluso un **Yoshi**.



▼ Criaturas mágicas aparecerán en varios puntos de la trama.



◀ ¿Reconoces a este personaje del universo de **Mario**?

encuentra y ayuda a recueprarse. Luego de algún tiempo, **Link** recobra el conocimiento y la joven, de nombre **Marin**, le explica que ha llegado a la ilsa de Koholint, y que ella siempre ha deseado salir y conocer más del mundo.

Es aquí donde comienza la gran aventura, como primer punto debemos ir a la playa en la que nos encontró **Marin** para obtener nuestra espada, poco después un misterioso búho nos contará que para poder regresar a Hyrule, debemos encontrar los instrumentos mágicos que se encuentran ocultos en la isla, misión para nada sencilla debido a un terrible secreto que nos angustiará a partir de la mitad del juego, una situación que para muchos será motivo para no continuar la historia..., pero eso deberás vivirlo y conocerlo por ti mismo.

The Legend of Zelda: Link's Awakening es algo más allá del arte, es una poesía fantástica en la que cada escena, cada área, cada personaje y enemigo se mezclan de una forma sin igual, sólo para que nosotros podamos disfrutar de una vivencia que escapa de la pantalla de nuestaras portátiles para acompañarnos cada día, a cada paso, siempre recordándonos que aunque las pesadi-llas existen, todos los sueños se pueden hacerse realidad.

No pierdas tiempo y descárgalo ya desde la eShop, déjate atrapar por su entorno y descubre porqué es considerado como una de las máximas obras de todo el medio a pesar de que tiene ya dos décadas en el mercado.

Sabemos que muchos esperan la nueva versión para Nintendo 3DS, pero te apostamos que este clásico no tiene nada que envidiarle.

RANKING **CN 10**

Una isla con vida propia

Conoce a los personajes principales

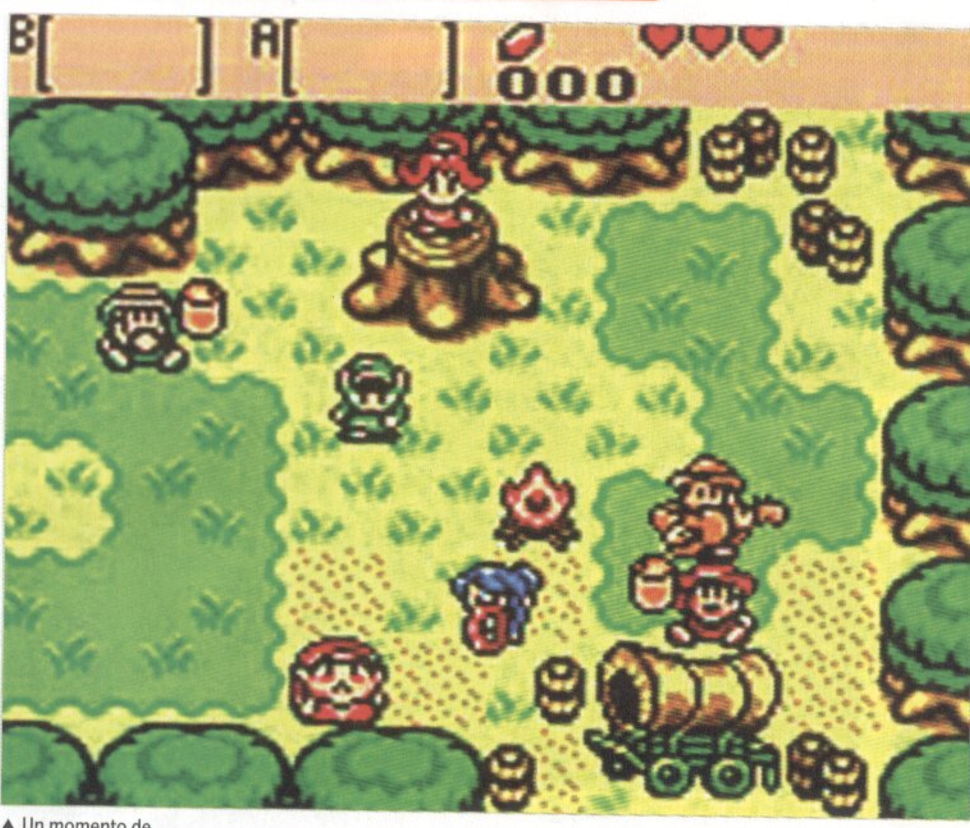


Wind Fish
Dentro de este enorme huevo, se encuentra un poder oculto, ¿de oscuridad o luz?

Búho
Durante toda la aventura nos dará consejos importantes para avanzar.

Tarin
Padre de **Marin** y un homenaje a **Super Mario**, otro gran icono de Nintendo.

Marin
Su sueño es ser una gaviota y volar para conocer los secretos del mundo.



▲ Un momento de tranquilidad antes de la tragedia.

▶ Algunos enemigos sólo aparecen una vez en la serie.

The Legend of Zelda Oracle of Seasons

Un recorrido sin igual por las cuatro estaciones



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Capcom
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Le faltó difusión en su momento.



Violencia moderada.

Para continuar con el excelente catálogo que existe en la eShop de NIntendo 3DS, hace unas semanas llegaron dos juegos que verdaderamente merecían este honor, son obras tan enormes en todo sentido que deben ser reconocidas por muchos más jugadores.

Comenzaremos hablando de **The Legend of Zelda: Oracle of Ages**, la cual, junto con **Oracle of Seasons**, tienen una característica especial: no fueron desarrollados completamente por Nintendo, Capcom tuvo que ver en su creación, marcando varios conceptos que posteriormente veríamos en la serie como clásicos, sin duda fue una alianza que dio mucho de que hablar y nos dejó grandes trabajos como este.

En este título, la historia comienza cuando **Link** siente un llamado de la Trifuerza desde el interior del castillo de Hyrule, por lo que decide investigar qué es lo que está ocurriendo.

En el camino se encuentra un grupo de alegres aldeanos que están bailando y cantando, acompañando a una chica misteriosa de nombre **Din**, quien se haya al centro de su campamento. Parecería un día normal en Hyrule, pero de pronto, un mago aparece, secuestra a **Din** y lastima a todos los presentes, **Link** incluido también,

No puede creer lo que acaba de pasar, pero debe tomar valor y afrontar los hechos, el malvado mago, quien responde al nombre de **Onox** es una amenaza para todo el reino, ahora para poder enfrentarlo y recuperar a **Din**, debe recorrer varios calabozos en búsqueda de las esencias de la naturaleza, sólo así podrá hacer frentre al final.

Muchos de los acertijos se resuelven de forma tradicional en la franquicia, con fuego, empujando bloques o acabando con todos los enemigos en una zona, pero un elemento que realmente cambia todo el aspecto del juego, es el bastón de las estaciones.

Con este ítem podremos alterar el aspecto del entorno en donde nos encontremos, por ejemplo, si necesitamos pasar por una zona con agua, bastará con cambiar la estación a invierno, de este modo el agua se congelará y





◀ **Link** es todo un artista y no dudará en demostrarlo.



▲ ¿Dónde crees que debe ir esa bomba?

podremos caminar por arriba como si se tratara de tierra firme. Como pasaba con **A Link to the Past** y su espejo mágico, se tiene que experimentar demasiado para saber en qué partes es conveniente realizar el cambio de las estaciones, ya que bien podríamos estar bloqueándonos el camino.

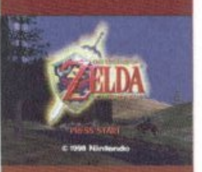
El estilo visual es muy parecido a **Link's Awakening**, pero ya se nota un mayor colorido, gracias a que fue desarrollado para Game Boy Color, el cual contaba con un mejor procesador que el Game Boy original, que sólo podía manejar cuatro tonalidades de gris en pantalla, todo un logro para su tiempo.

Cada calabozo usará como elemento principal el ítem que ahí obtengas

Extraordinario juego con un final emotivo que deja abierta la posibilidad para una batalla más, pero todo esto se los contaremos en el siguiente número..., ¡no!, no es cierto, sólo da la vuelta a la página y continuaremos con el análisis ahora de **Oracle of Ages**, un título el cual debe jugarse a la par de este para comprender el maravilloso concepto que planearon Nintendo y Capcom.

Por donde lo mires, es un título que debes tener en tu colección, encontrarlo de manera física no es sólo prácticamente imposible, sino que las piezas que encuentras tienen un precio muy alto, así que prende tu Nintendo 3DS y comienza a descargarlo mientras te maravillas, ahora con **Oracle of Ages**.

¿Trilogía cancelada?



Todo apuntaba a que fueran tres juegos, uno por cada diosa del universo, **Din**, **Farore** y **Nayru**.



Un mundo oculto

Visitarás territorios nunca antes vistos

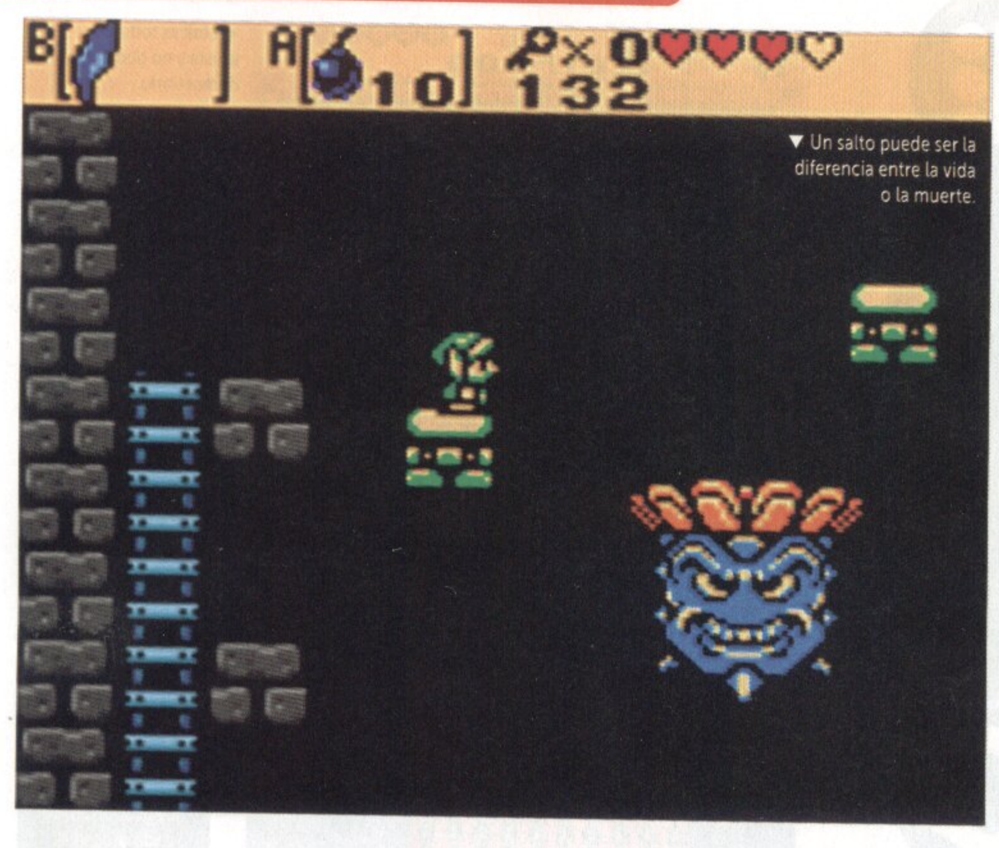
Amistad

Link deberá fortalecer sus relaciones con todos los seres que conozca, si es que desea acabar con el mal y rescatar a **Din** de las garras de **Onox**.



Al inicio fue criticada la decisión de Nintendo de poner en manos de Capcom la franquicia, pero el tiempo les dio la razón.

RANKING **CN 9.5**



▼ Un salto puede ser la diferencia entre la vida o la muerte.

▲ ¿Quién está detrás de Veran? Es uno de los grandes misterios.



The Legend of Zelda Oracle of Ages

Viaja por el tiempo y por tus recuerdos



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Capcom
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Un título largo y lleno de secretos.



Violencia moderada.

La historia en **Oracle of Ages**, la aventura paralela a **Seasons**, es la siguiente. **Link** recibe el llamado de la Trifuerza, que lo guía hasta un bosque donde se encuentra con **Impa**, quien ha sido históricamente la nana de la princesa **Zelda**, la situación es muy rara porque se encuentra rodeada de criaturas de la noche, pero en cuanto **Link** llega, todas escapan sin enfrentarlo.

Impa explica que deben buscar a **Nayru**, se trata del oráculo de los tiempos; **Link** explora el bosque junto a **Impa** y poco después logran encontrarla, el problema es que un malvado espíritu aparece del cuerpo de **Impa**, **Veran**, quien ahora posee a **Nayru** y escapa, ocasionando un caos en la región de Labrynna, por lo que ahora nuestro héroe debe salvar el día.

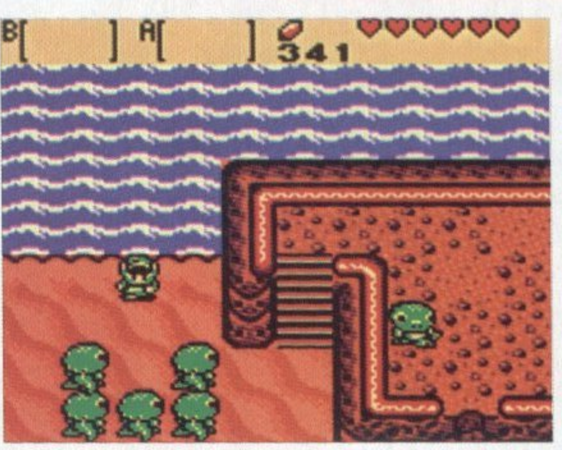
A diferencia de **Oracle of Seasons**, aquí podremos viajar por el tiempo, no de manera tan compleja como en **Ocarina of Time**, pero sí deberemos investigar a fondo en el pasado si es que queremos terminar con el Mal y darle suna nueva oportundiad a todos los pobladores que confían en ser felices una vez más.

Un viaje por salvar una vida

Conoce al árbol por el que deberás arriesgarte

Maku
Un lindo árbol que oculta su gran poder, el cual deberás recuperar viajando en el tiempo, será un amigo para siempre.





◀ Aunque raros, estos seres te serán de gran ayuda.



▶ Aquí aparece también el simpático **Tingle**.



▲ Capcom también tuvo que ver en **Minish Cap** para GBA.

No vamos a comentarte el final de este título ni su relación dirfecta con **Oracle of Seasons**, pero lo que sí te platicaremos es que si deseas ver el final completo de estas entregas, debes jugar ambos.

No importa el orden en el que lo hagas, ese aspecto no tiene relevancia en el desarrollo, lo que tienes que hacer es guardar el *password* que te dan al terminarlo e introducirlo en el nuevo juego, así

En los botones A y B podrás asignar las diferentes armas que encuentres

comenzarás con algunos ítems, de este modo no es tan complicado terminar la segunda obra, sólo deberás encargarte de encontrar los calabozos y vencer a los enemigos. Ahora sí, cuando logres terminarlo, aparecerá un cinema especial para revelar ante tu ojos al verdadero jefe final, quien ha estado detrás de ambas tragedias, tanto en **Seasons** como en **Ages**, se trata de... una sorpresa que te hará comprender la historia.

Ambos juegos son trabajos excelentes, títulos sensacionales que ayudaron demasiado a la serie, su único problema es que el Game Boy Color no tuvo tanto éxito como el primer modelo, lo que limitó bastante a los jugadores para que lo conocieran, pero, por fortuna, ahora Nintendo nos trae estas grandes joyas a un increíble precio y lo mejor de todo, no tenemos que salir de casa para disfrutarlos, los podemos descargar en cualquier momento y vivir un par de aventuras magníficas, con personajes misterioros que con el tiempo se volvieron íconos.

Sería muy interesante que Nintendo retomara este estilo (dos aventuras) de juego en **Zelda**, sobre todo en portátiles; nos parece que es excelente, pero ahora sí podría ser con tres obras distintas, como al parecer era el proyecto original en **Ages y Seasons**, ¿no les agradaría? Se trataría de una gran historia que seguramente nos haría muy felices en Nintendo 3DS.

No podemos decir qué juego es mejor, los dos son maravillosos y tienes que jugarlos para conocer la verdadera historia.

RANKING **CN 9.5**

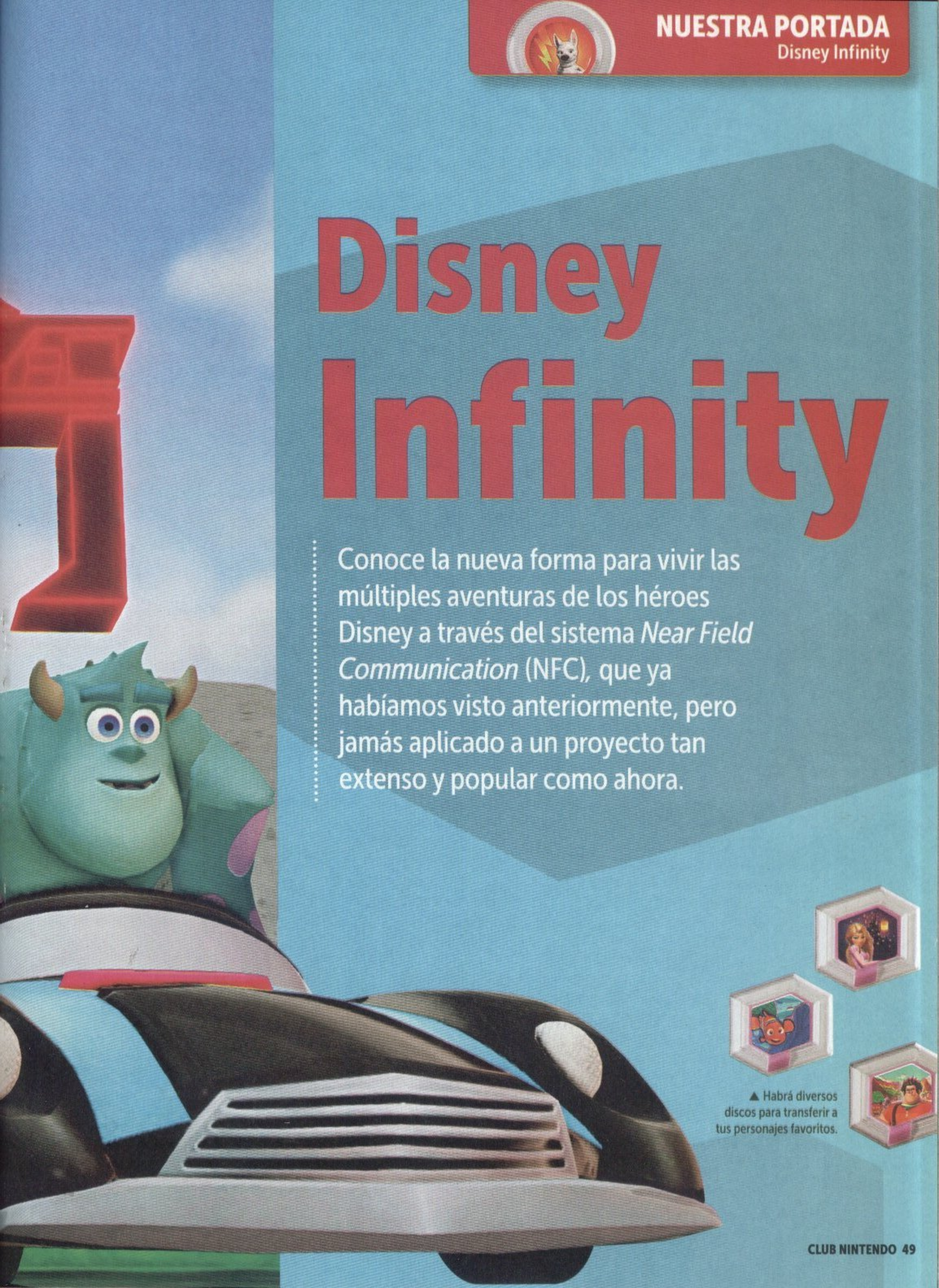


▼ Disfruta el canto de una diosa.

NUESTRA PORTADA



► El máximo *crossover* de Disney llegará a Wii U y Nintendo 3DS.

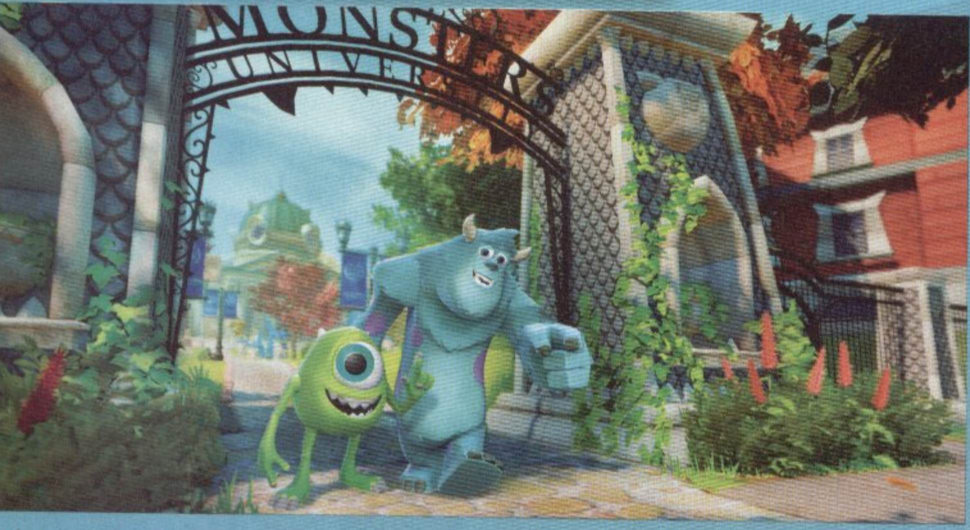


Disney Infinity

Conoce la nueva forma para vivir las múltiples aventuras de los héroes Disney a través del sistema *Near Field Communication* (NFC), que ya habíamos visto anteriormente, pero jamás aplicado a un proyecto tan extenso y popular como ahora.

▲ Habrá diversos discos para transferir a tus personajes favoritos.

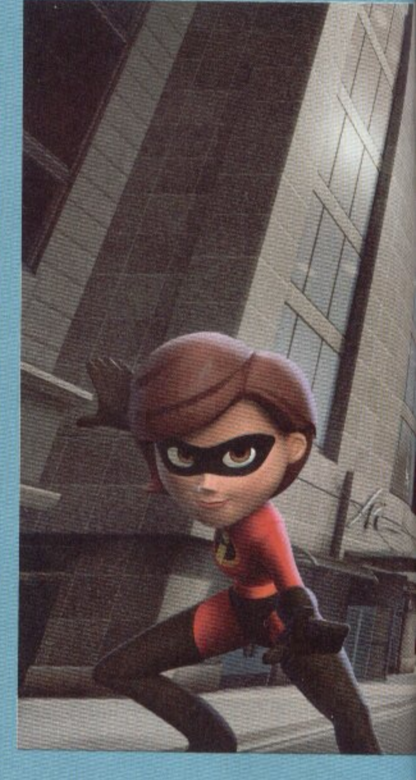




▲ La película **Monsters University** se estrenó el 21 de junio en México.



▲ **Jack Sparrow**, un pirata con mucho sentido del humor.





• Compañía
Disney Interactive Studios
• Desarrollador
Avalanche Software
• Categoría
Aventura
• Jugadores
Multiplayer
• Opinamos
La variedad de licencias hace atractiva esta propuesta de juego..



Violencia animada.

Los personajes cobran vida

¿Te acuerdas cómo eran las invocaciones en **Yu-Gi-Oh!**? Pues esa interesante cualidad de –virtualmente– observar a los personajes cobrar vida para enfrentar un sinfín de retos en tu juego, ya se vio cristalizada, aunque con ciertas diferencias, a través de la llegada de **Skylanders: Spyro's Adventures**, en donde Activision aprovechó la popularidad del dragón insignia para apoyar una nueva franquicia (tal como hace tiempo lo hiciera UbiSoft con **Rayman** y los **Raving Rabbids**).

La novedad fue por la tecnología usada en el llamado "Portal del Poder" que habilita la función NFC para lograr que las figuras físicas se transporten directo a la pantalla de tu televisor.

Near Field Communication

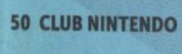
Esta tecnología transmite información vía inalámbrica mediante inducción. Para que te des una mejor idea, ¿has visto esos accesorios que cargan la batería de tus controles de Wii o celulares sólo con colocar el dispositivo sobre una base? Esa es otra forma de comunicación por inducción, y la misma cuestión aplica a la información, así que basta con poner una figura sobre alguna base y *¡voilà!* El universo de personajes se incrementará. Pero no sólo eso, también activará nuevos escenarios, objetivos en las misiones u otras características que hayan precargado en cada una de las figuras. Ahora bien, en el caso de **Disney Infinity**, esta cualidad dará un sinnúmero de posibilidades. Basta con ponernos a pensar en cada una de las licencias de dicha compañía para darnos una ligera idea de los alcances de este juego.

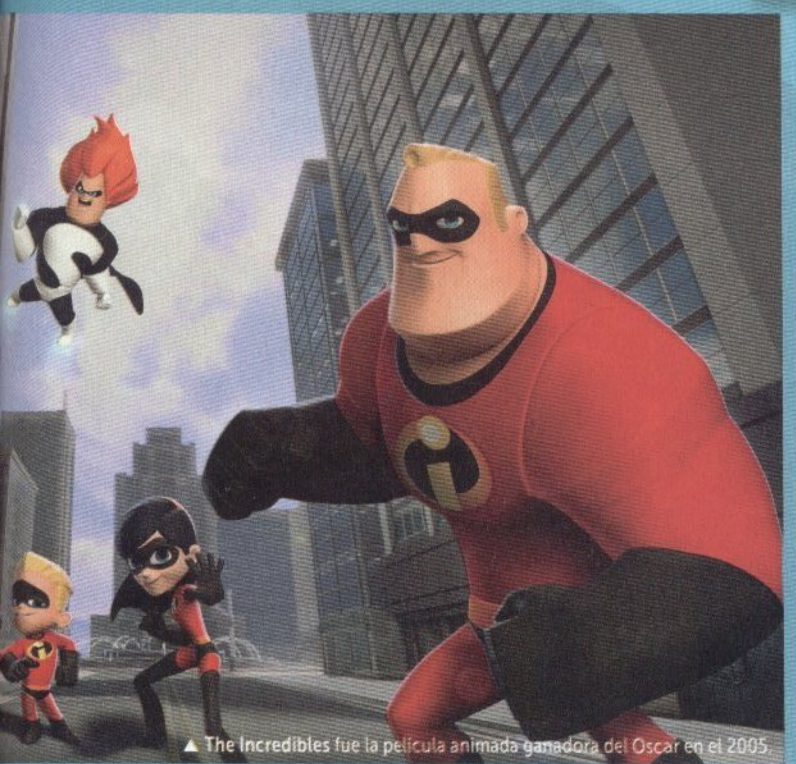
Los primeros en llegar

Para arrancar con esta ambiciosa propuesta de Disney, se eligieron tres franquicias perfectamente posicionadas: **Pirates of the Caribbean**, **The Incredibles** y **Monsters Inc.**, aunque también estará disponible uno adicional con temática de **Cars**. En el caso del *set*



▼ **Rayo McQueen y Mate** (conocidos así en México), listos para una nueva aventura.




▲ The Incredibles fue la película animada ganadora del Oscar en el 2005.

De inicio, habrá tres *sets* que activarán distintos escenarios y personajes

de **Pirates of the Caribbean**, hallarás a tres grandes personajes: **Jack Sparrow**, **Captain Barbossa** y **Davy Jones**. Con ellos, recorrerás las fantásticas tierras llenas de desafíos mientras te preparas para navegar por las aguas turbulentas en busca de tesoros inimaginables o, para descubrir nuevas y exóticas tierras. Como detalle curioso, cada que avances en las misiones, se activarán nuevos elementos para personalizar tu **Perla Negra**, desde la decoración, hasta el tipo de cañones que te defenderán de tus rivales. En el caso de **Monster University**, **Sully**, **Mike** y **Randy**, serán los protagonistas de un sin fin de divertidas aventuras enfocadas en su etapa estudiantil. Y como buenos universitarios, tendrán su propia fraternidad, la cual podrás decorar a tu antojo; además, otra de las cualidades especiales de este *set* son las bicicletas, que no sólo te serivirán para trasnportarte de un lugar a otro, sino que tendrás la oportunidad de realizar múltiples suertes, piruetas y trucos y maniobras espectaculares como si fueras Dave Mirra. Por último, si eliges este paquete, tendrás acceso a contenido especial (lanzadora de rollos de papel, pistolas de gotcha, etc.) que hará mucho más entretenida tu experiencia en los pasillos de la escuela.

Super familia en acción

El *set* de **The Incredibles** te da la opción de jugar con **Mr. Incredible**, **Mrs. Incredible**, **Violet**, **Dash** e incluso podras ver al resentido villano **Syndrome** (quien sólo buscaba la atención de su héroe) sin embargo, durante tus misiones te encontrarás con otros personajes de la película, como la diseñadora de moda para superhéroes, **Edna**; la sexi y letal **Mirage**, quien asiste a **Syndrome** en sus locuras; e incluso a **Gilbert Huph**, el fastidioso jefe de **Bob**, quien quizá no apareció mucho en pantalla, pero será un curioso agregado para ampliar las heróicas aventuras. Los items exclusivos para este paquete son una mochila deslizadora, tabla voladora, el Incrediauto y el Incredicóptero, por aquello del tráfico en hora pico.

Héroes de todo tipo y estilos

Diversión y buen humor siempre garantizados.

Jack Sparrow

Capitán del **Perla Negra**, amante de las bebidas a base de caña fermentada y héroe de los siete mares que se ha enfrentado cara a cara con el **Kraken**.

James P. Sullivan

Es quien más sustos consigue en su trabajo, siempre se hace acompañar de su amigo **Mike** y mide más de dos metros de estatura.

Mr. Incredible

Robert Parr trabajó como héroe antes de la prohibición, para luego volverse oficinista... la falta de acción lo orilló a volver a vestir el traje rojo.



¡Los héroes y villanos reunidos en un juego!

Y muchos más que podrían integrarse en actualizaciones posteriores.

Cars
Fue una producción de Disney/Pixar en 2006 a cargo de los directores John Lasseter y Joe Ranft.

Nightmare Before Christmas
No cabe duda que el "sello" Burton hizo de esta película un clásico del *stop motion*.



The Incredibles
La primera cinta animada del director Brad Bird, quien anteriormente nos sorprendió con **Ratatouille**.

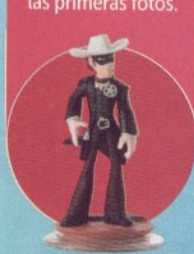
Monsters University
El más reciente filme de Disney/Pixar, donde **Sully** y **Mike** regresan a sus años académicos.

▶ **Jack Sparrow demuestra que también es hábil con los autos.**



El Llanero Solitario

La nueva gran producción de Disney, **The Lone Ranger**, también fue invitada a participar en Disney Infinity, aquí una de las primeras fotos.





▲ **The Lone Ranger conocerá a nuevos enemigos en Disney Infinity.**

Modo Toy Box

Lo más entretenido del concepto **Disney Universe** no sólo es adentrarte en el mundo de cada franquicia, sino combinarlas y crear nuevos y emocionantes escenarios. Esto es posible a través del modo Toy Box, donde se combinarán las características principales de cada *set*, así como de los próximos que llegarán para complementar este impresionante *crossover*. Por ejemplo, si tienes el de **Monster University**, los protagonistas, **Mike** y **Sully** podrán interactuar con **Jack Sparrow, Mr. Incredible** y demás personajes, integrando sus objetos especiales y, por supuesto, escenarios, convirtiéndose en toda una locura que seguramente será la mejor opción para disfrutar de este juego.

¿Te imaginas a **Ralph "el Demoledor"** visitando los dominios de **Phineas & Ferb**? ¿A **Jack Skellington** adentrándose en los territorios de **The Lone Ranger**? Justo esa es la chispa que sazonará a **Disney Infinity** y, por supuesto, más









Wreck-it Ralph
Luego de adentrarse en **Sugar Rush**, **Ralph** decide ver en qué otros escenarios podría participar... o demoler.

Pirates of the Caribbean
Humor y mucha acción es lo que caracteriza a esta intrépida película protagonizada por Johnny Deep.

Toy Story
Una de las películas más entrañables de Pixar, allí conocimos la amistad de **Buzz** y **Woody**.

Phineas & Ferb
Dos hermanos genialmente divertidos y un ornitorrinco que en realidad es un agente secreto.

adelante se añadirán nuevos personajes y series. En la imagen de arriba, podrás ver los primeros participantes confirmados, aunque, tomando en cuenta la inmensa cartera de héroes y villanos que posee Disney, estaríamos hablando de un videojuego de proporciones inmensas, que seguramente se convertirá en uno de los favoritos de los pequeños jugadores.

La siguiente oleada

Casi simultánemente, estarán disponibles nuevos *sets*, incluso uno de villanos que contará con **Davy Jones**, **Syndrome** y **Randall Boggs**, pero no te preocupes, éstos sólo incluyen las figuras, por lo cual no tendrás que acumular juegos.

¿Te gustan los autos veloces? Entonces seguramente te encantará el *set* de **Cars**, donde te pondrás en los neumáticos de **Lighting McQueen**, **Holley Shiftwell**, **Francesco Bernoulli** y, por supuesto, el simpático **Mater** que ya tuvo su primer estelar en cine. En este espacio, la temática girará en torno del gran evento "Radiators Spring", por consiguiente, los escenarios serán enormes pistas de carreras con múltiples zonas desafiantes para que logres las carreras más espectaculares de tu vida. Pero si ya te cansaste de dar vueltas, no te preocupes, hay un pueblo entero por visitar, el cual serás capaz de modificarlo a tu gusto; quizá no al grado de **Animal Crossing: New Leaf**, pero encontrarás diferentes elementos que harán único tu pintoresco pueblo. Aquí, la modalidad Toy Box te brinda nuevas cualidades de juego, en primer lugar, se abre la posibilidad de que tú diseñes las pistas adicionales. Decidirás qué tan extremas quieres las curvas (para sentirte como piloto de Nascar o crear un circuito más relajado y así disfrutar de los coloridos escenarios). Por supuesto, estará disponible la mezcla de universos, permitiendo que otros personajes de **Disney Infinity** se agreguen a las competencias.

Cars estuvo nominada al Oscar como mejor película animada y canción original

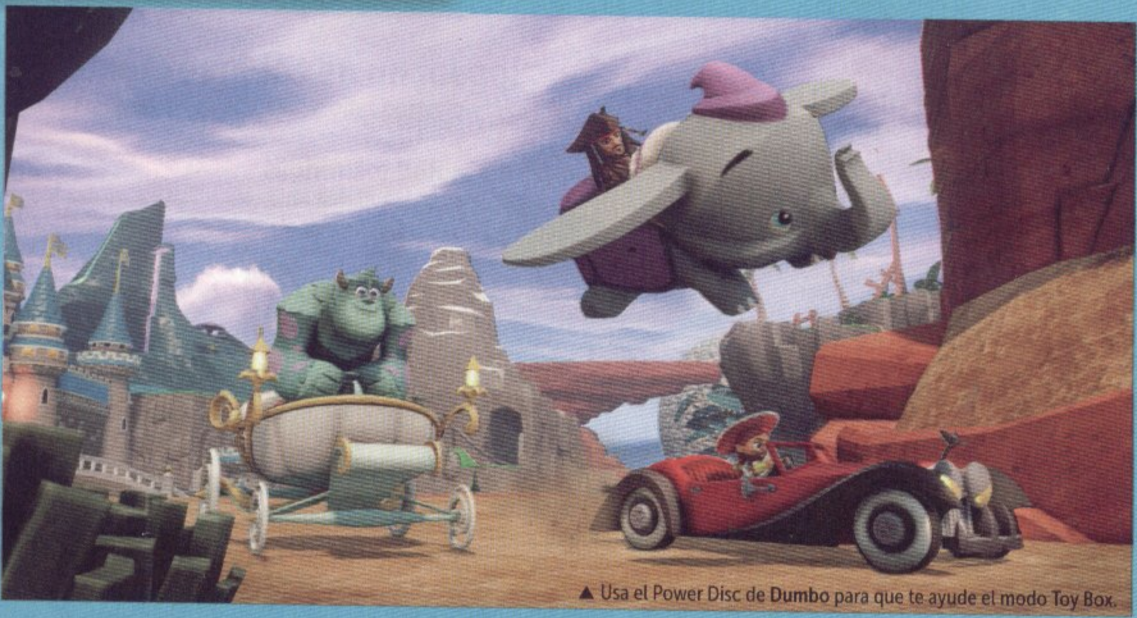
▼ Al combinar las series, se logran resultados fantásticos.



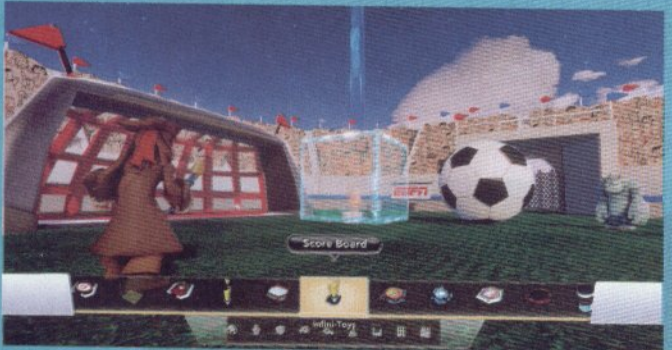




▲ Ubisoft promocionó **Rayman Legends** con el uso de la NFC.



▲ Usa el Power Disc de **Dumbo** para que te ayude el modo Toy Box.





▲ Así demostramos que piratas y monstruos disfrutan el futbol.

▼ Sin duda, las actividades comunes le dan más vida al juego.

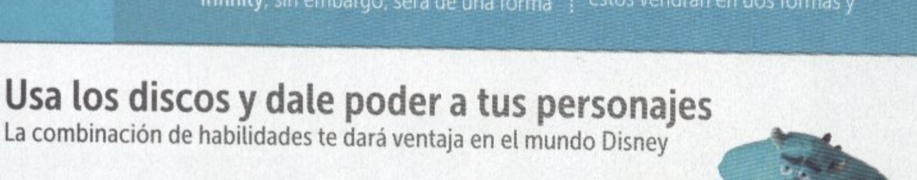
¿Qué son los Power Disk?

Así como en muchos otros juegos de video, generalmente obtienes uno que otro *power-up*, ítems que modifican tu estatus para mejorar tu fuerza, destreza, agilidad o simplemente brindarte uno que otro poder especial con el cual las misiones te serán menos complicadas.

Este mismo concepto se aplica a **Disney Infinity**, sin embargo, será de una forma diferente, pues para que se activen los *power-ups* dentro del juego, deberás conseguir los *"Power Discs"* físicos y se activarán en cuanto los pongas cerca del *play set*.

Discos de transformación

Desde el primer día, encontrarás distintos paquetes que incluyen los *Power Discs* (extras al *set* de juego); éstos vendrán en dos formas y realizarán diferentes objetivos. Los exagonales, como los mostrados en la parte baja derecha de esta página, te brindarán un segundo personaje para ayudarte en tus misiones dentro de la modalidad Toy Box. Éstos deberán colocarse debajo del *play set* para ser reconocidos mediante inducción. Los circulares (de color negro) funcionarán en cuanto los pongas debajo de las figuras, como se muestra abajo con **Mike** y **Sully**. Su función será darte características o habilidades especiales al personaje que los utilice. La primer serie de *Power Discs* estará disponible desde el día de lanzamiento; sin embargo, poco después se integrarán nuevos *Power Discs* (serie 2, serie 3, entre otras), así que de ellos te hablaremos más adelante. Lo que es un hecho es que no podrás elegirlos, pues vendrán en un sobre sorpresa.



Usa los discos y dale poder a tus personajes

La combinación de habilidades te dará ventaja en el mundo Disney

¿Qué fortalezas me darán?

Dependiendo de la figura que tenga impresa, ganarás cualidades especiales, por ejemplo el de **Fix-it Felix** te da 20% de energía adicional, mientras que el de **Pirate Booty** da 10% más de economía.







Revista CN
Destacados Disney Infinity

Te recomendamos



▲ **Disney Infinity: Entrevista**
Conoce más detalles del juego de parte de sus creadores.



▲ ***Gameplay*: Monsters U.**
Echa un vistazo a los escenarios de **Monster University**.



▲ ***Gameplay*: POTC**
¿Te gustan los piratas? No te pierdas este video con info del *set* de **Jack**.



▲ ***Gameplay*: The Incredibles**
Toda una familia con superpoderes en contra del crimen y la injusticia.



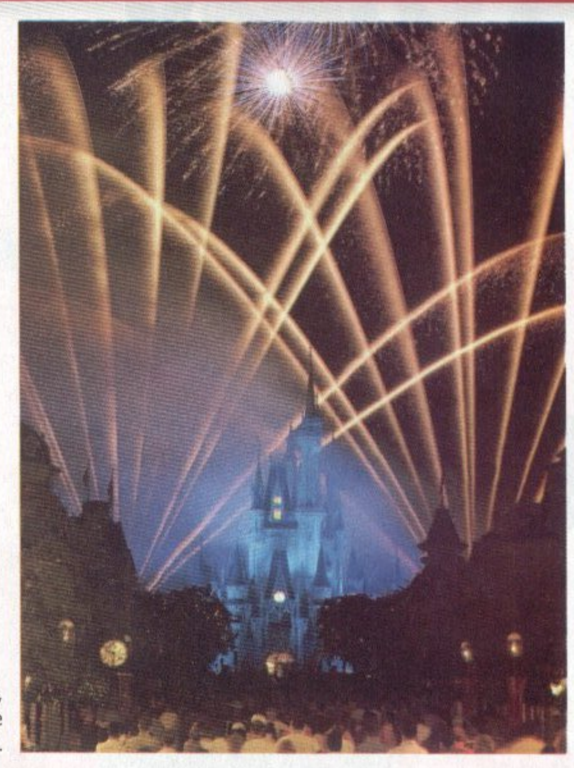
▲ **Jack Sparrow**
El capitán del **Perla Negra** te muestra varios detalles de Disney Infinity.

Youtube
Youtube.com/RevistaCN

Un lugar en el que encontrarás un sin fin de atracciones

Este complejo se encuentra ubicado en las cercanías de Orlando, Florida. Los cuatro parques temáticos que se ubican ahí, son: Magic Kingdom, Epcot, Disney's Hollywood Studios y Disney's Animal Kingdom. Además de dos parques de aventuras acuáticas: Blizzard Beach y Typhoon Lagoon.

También podrás alojarte en uno de los veinticinco hoteles operados por Disney, toda una experiencia de viaje. Planea tus próximas vacaciones y disfruta de alguno de estos parques.



► Llegada la noche, el espectáculo se multiplica.



▲ Conoce a los personajes de Disney.



◄ En el *resort* todo es entretenimiento y colorido.

Bellas, sexis y letales

Ellas no dudan ni un segundo en enfrentar los mayores retos del mundo

1 Chun-Li

Ha conseguido múltiples logros, uno de éstos es ser la primera mujer en participar en un juego de peleas, convirtiéndose en una de las fovoritas de todos los tiempos. En el 2009, llegó a cines la película SF: **The Legend of Chun-Li**, protagonizada por Kristin Kreuk, donde obviamente la historia se centra en los hechos previos a su ingreso en el torneo **Street Fighter**. Ella apareció como invitada en **Marvel VS. Capcom, Tatsunoko VS. Capcom** y más.

Yayo Alejandre : Chun-Li por ser una valiente y fuerte oponente.

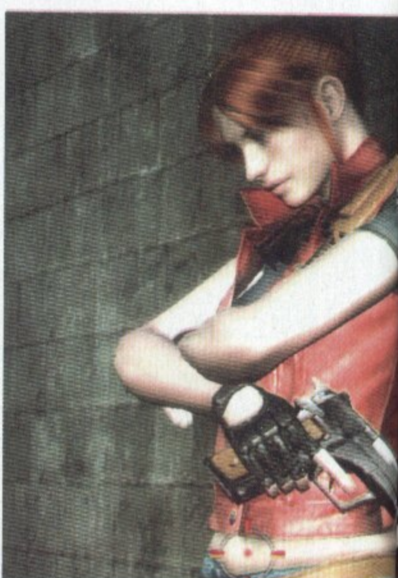
© Capcom



▲ Traje de combate clásico de **Chun-Li** en **Street Fighter II**.



▲ **Bayonetta** lució un look con cabello largo que cambiará en Wii U.





5 Ada Wong

El misterio que rodea a la valiente espía en la saga **Resident Evil** atrajo atención y reflectores; pasó de ser un personaje de soporte en **RE2** (ayudando a **Leon**), a hacerse de un estelar dentro de su propia (mini) aventura en **RE4**, conocida com **Assignament Ada**, donde necesitaba juntar cinco muestras del virus "La Plaga". En el 2012, la actriz Bingbing Li dio vida a **Ada Wong** en la película **RE: Retribution**. Su última aparición en videojuego fue en **Resident Evil 6**, ya que por desgracia no fue incluida en **Revelations**.



▲ **Claire** fue a Raccoon City en busca de su hermano **Chris Redfield**.



◄ En Soul Calibur II, Ivy demostró su valor.





© Capcom

2 Bayonetta

Nintendo se sacó un 10 al conseguir la exclusiva de **Bayonetta 2** para Wii U, juego de acción estilo *Hack & Slash* que tiene ciertas raíces de **Devil May Cry**, pues en su primera edición contó con Hideki Kamiya, quien dirigió las hazañas de **Dante**. La protagonista (**Bayonetta**) es una bruja sexi cuya lucha se enfoca hacia múltiples ángeles diabólicos que tratarán de estropearle la el día, al mismo tiempo que descubrirá los misterios de su pasado. Para la secuela, Platinum Games promete escenairos más intensos y (con nuevos combos y más momentos de acción espectacu-lar) que serán aprovechados con las funciones táctiles del GamePad.

3 Claire Redfield

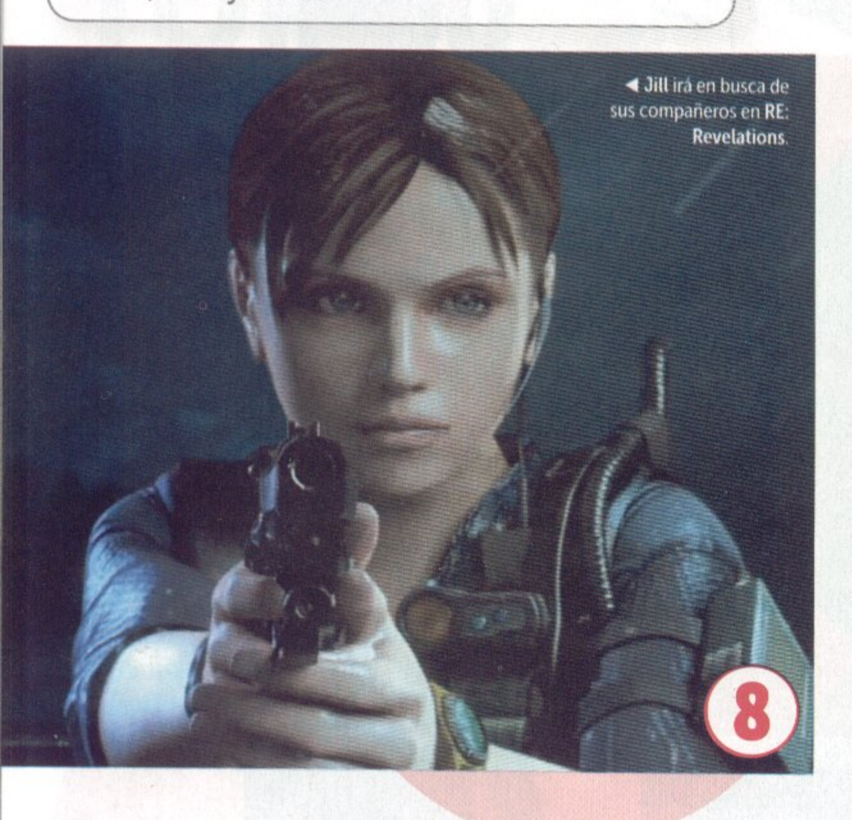
A ella la conocimos en la aclamada secuela de **Resident Evil (RE2)**, cuando, a sus 19 años, llega a Raccoon City en busca de su hermano **Chris**. Es en ese instante en el que conoce a **Leon S. Kennedy**, con quien más tarde se volvería a encontrar en la película animada **Resident Evil: Degeneration**. En el 2000 (2001 llegó a Nintendo GameCube), consiguió su historia dedicada, que si bien no es de lás más populares en la serie, por lo menos a nosotros nos parece una entrega digna para los verdaderos fans. En cine, apareció en la película **Resident Evil: Afterlife**, siendo Ali Larter (**Heroes**) quien prestara su imagen para darle vida.

4 Ivy

Su nombre completo es **Isabella "Ivy" Valentine**, hija del poderoso pirata **Cervantes de León**. Ella no apareció en **Soul Edge**, el primer título de la serie, sino que hizo su estelar arrivo a **Soul Calibur**, donde destacó por sus cualidades de combate y su peculiar atuendo, que la hace ver aún más sexi. Ella inició su cruzada luego de descubrir un diario donde su padre (adoptivo) describía a la espada **Soul Edge** como la clave para la Eterna Juventud, así que la joven emprendió un viaje que la llevaría a conocer los misterios del mundo, así como a participar en feroces combates que supo conquistar por el arduo entrenamiento de **Nightmare**.



◄ Así lució **Claire Redfield** en **RE: The Dark Side Chronicles**.



◀ **Jill** irá en busca de sus compañeros en **RE: Revelations**.

6 Samus Aran

Al final del primer **Metroid** (NES) supimos que quien vestía el traje amarillo era una chica; más adelante conoceríamos su historia, así como la forma en cómo se convirtió en la cazarrecompensas más grande de la galaxia. Ella quedó huérfana a temprana edad, sin embargo, fue adoptada por los **Chozo**, quienes la cuidaron y diseñaron sus trajes y armas para combatir a los Piratas Espaciales.

Felipe Eduardo Vázquez Ascención: **Samus**, porque fue una de las primeras damas de los videojuegos y ha cruzado el Universo salvando planetas.

▼ En el primer **Metroid**, pudimos ver a **Samus** con cabello verde.



◀ **Lara** consiguió aparecer en dos títulos para Game Boy Color.



7 Lara Croft

La bella y escultural **Lara Croft** fue creada en 1996 por Toby Gard, él decidió probar suerte con un personaje que fuera la contraparte femenina de **Indiana Jones**. En sus primeras etapas, se había planteado el nombre de **Laura Cruz**, pero fue modificado para que encajara con su linaje inglés, quedando como **Lara Croft**. En la última entrega de la serie, Square Enix decidió reinventar a **Lara**, aunque conserva varias de sus cualidades principales. En el cine, fue encarnada en dos ocasiones por Angelina Jolie.



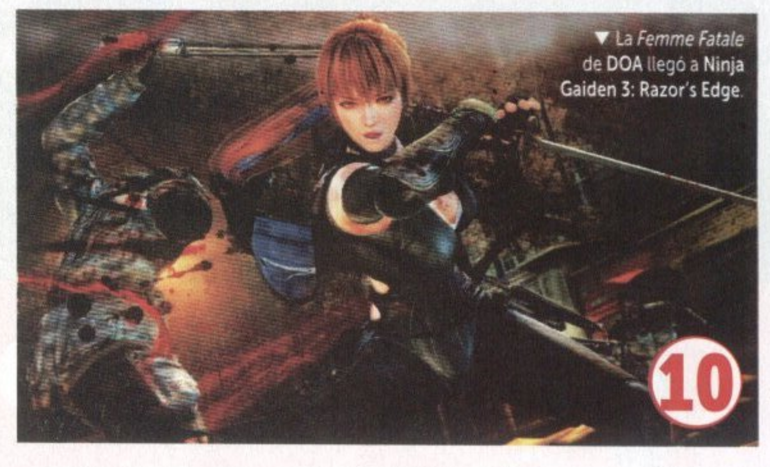


▲ Mai no sólo es una belleza; también sabe pelear con valentía.

▼ Para Mai, el abanico la refresca del calor y, además, es una arma.



▼ La *Femme Fatale* de DOA llegó a Ninja Gaiden 3: Razor's Edge.



© Nintendo

8 Jill Valentine

A los 23 años, **Jill** se unió al grupo S.T.A.R.S., junto con **Chris Redfield**, **Barry Burton** y **Albert Wesker**. En una de sus misiones, conoció el verdadero horror al enfrentar centenas de zombis dentro de la mansión **Spencer**. Su habilidad especial es abrir cerrojos con ayuda de su "*lockpick*". Actualmente se desempeña como miembro de la B.S.A.A., y su última misión vista en Nintendo ocurre en **RE: Revelations**.

Neku Shinigami Sakuraba: Jill Valentine, porque a pesar de ser hija de un "criminal", todo lo que su padre le enseñó lo aplicó para bien. ¡Gracias, maestra de las cerraduras!

9 Mai Shiranui

La primera incursión de esta gladiadora curvilinea fue en la Arcadia **Fatal Fury 2**, allí se colocó como una de las gladiadoras consentidas de los jugadores, y fue por ello que SNK decidió rápidamente anexarla al *cast* de **The King of Fighters** en la edición **'94**. **Mai** es la última integrante del clan **Shiranui**; recibió entrenamiento en las artes del ninjitsu por parte de su abuelo, además de ganar ciertas habilidades especiales que le permiten controlar el fuego. Aparte de la serie **The King of Fighters**, ella ha sido requerida en múltiples *crossovers*, como **Capcom VS. SNK** o **Neo Geo Battle Coliseum**, por mencionar algunos.

10 Kasumi

Tomunobu Itagaki presentó en 1996 la primera entrega de **Dead or Alive**, videojuego de peleas de donde se desprendería el personaje de **Kasumi**, una bella chica quien, al ver cómo su hermano sufrió un ataque casi letal, decidió dejar atrás sus deberes para ir en busca de la dulce venganza. ¡Y vaya que lo obtuvo! Al final, logró vencer a su terrible rival, **Raidou**, y conseguir el trofeo en **Dead or Alive**. **Kasumi** utiliza el estilo ninjitsu y mide aproximadamente 1.60 mts. Su primera aparición en juegos de Nintendo ocurrió en **DOA: Dimensions** para N3DS y más tarde llegó como un personaje adicional en **Ninja Gaiden: Razor's Edge**.

El CONTROL DE LOS PROFESIONALES



▼ **FIFA 12** apareció en Wii U como **FIFA 13**, no tuvo justificación dicho acto.

Calidad sobre cantidad

Todos esperábamos que a estas alturas, la situación de Wii U fuera diferente, que tuviera un amplio catálogo y, sobre todo, juegos exclusivos, pero no ha sido de este modo, al contrario, los títulos que han aparecido después del lanzamiento han sido muy pocos... pero, ¿a qué se debe esto? Intentaremos explicar el panorama que rodea a Wii U previo a lo que será la E3.

© Monolith Soft

¿Poco apoyo a Wii U?

La consola parece vivir una etapa complicada

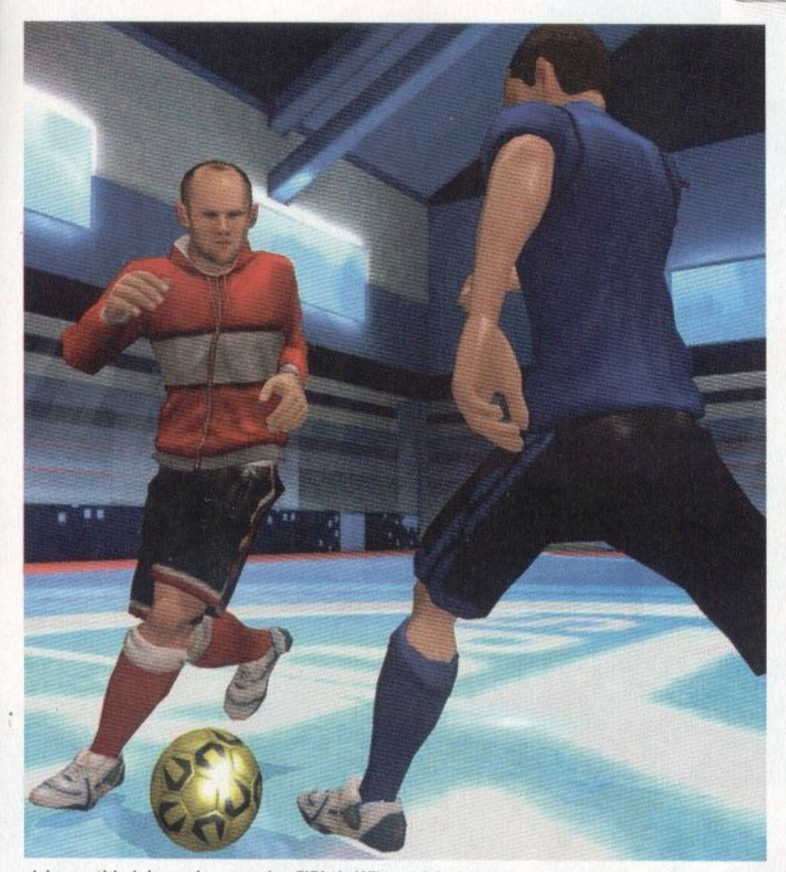
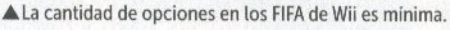
Regresemos el tiempo un poco, a la conferencia en la E3 donde Nintendo anunciaba de forma oficial Wii U. Varias compañías se mostraban contentas y expresaron su apoyo, entre ellas, una en la que centraremos este análisis: Electronic Arts.

Todo era perfecto, aparecían videos de **FIFA**, de **Mass Effect 3** y la relación parecía marchar bien, sin embargo, la realidad cambió por completo algunos meses después. EA anunciaba varios juegos para otras consolas, pero de manera "educada" mencionaban que para Wii U no harían adaptación. En ese momento, su justifiación acerca de no tener ideas para utilizar de manera innovadora el control no sonaba tan fuera de lugar, aunque después se canceló Madden en su 25 aniversario, siendo que en consolas de Nintendo jamás había ocurrido, al cual se unieron **Battlefield 4** y el tradicional **FIFA 14**.

Lo anterior no es para nada normal, existen bastantes rumores de una ruptura fuerte con Nintendo, que tiene que ver con su sistema de descargas y juego en línea, Origin, y una negativa de Nintendo para incorporarlo a la eShop, pero insistimos, esto es sólo un rumor, aunque bien podría explicar el porqué Electronic Arts, de mostrarse muy entusiasmada con Wii U, pasó a olvidar que existe en el mercado.

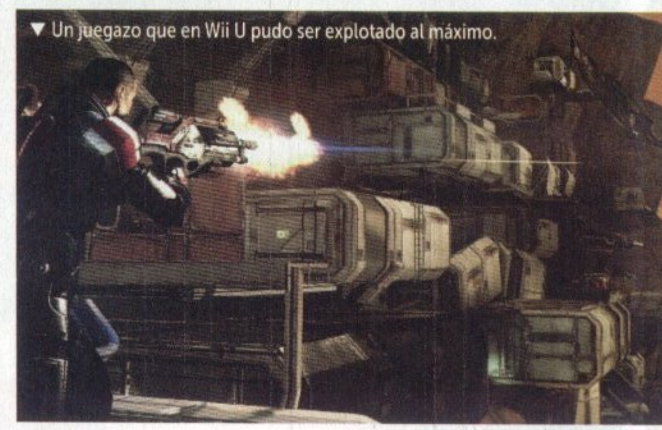
Honestamente, no es la primera vez que esto pasa con Electronic Arts: desde la generacion pasada la compañía vivió una transformación, en muchos sentidos, que alteraron su ideología, y realizó algunos proyectos de calidad; ahora parece que lo único que le interesa es sacar títulos para cualquier consola, claro, excepto para Wii U.

¿Eres de los que compran sin pensar, o planeas tus siguientes adquisiciones?



▲La cantidad de opciones en los FIFA de Wii es mínima.



▲ FIFA 12 es un buen juego, pero merecíamos la versión 13.

▼ Un juegazo que en Wii U pudo ser explotado al máximo.


Electronic Arts también menciona que las ventas de sus juegos en el lanzamiento de Wii U no fueron las esperadas, sobre todo con **FIFA 13**. Pero aquí tenemos una observación que hacer, esta versión no era la 13, en realidad era la edición 12 de su simulador deportivo, aunque con algunos añadidos para Wii U, los cuales realmente no valían mucho la pena, salvo poder jugar en la pantalla del GamePad.

Lo anterior se justifica de cierta forma, pero lo cierto es que no es la primera vez que hacía esto con las consolas de Nintendo, donde los **FIFA** siempre tenían una calidad inferior a las otras consolas, no nos referimos en cuestiones gráficas, sino en *gameplay*, donde agregaban el uso del Wiimote de una manera francamente ridícula, sin embargo, lo peor no fue eso, sino el hecho de vender **FIFA 12** como **FIFA 13** en Wii con ligeros cambios en los uniformes y equipos, no obstante el sistema de juego y la calidad visual eran los mismos, incluso el intro, una burla.

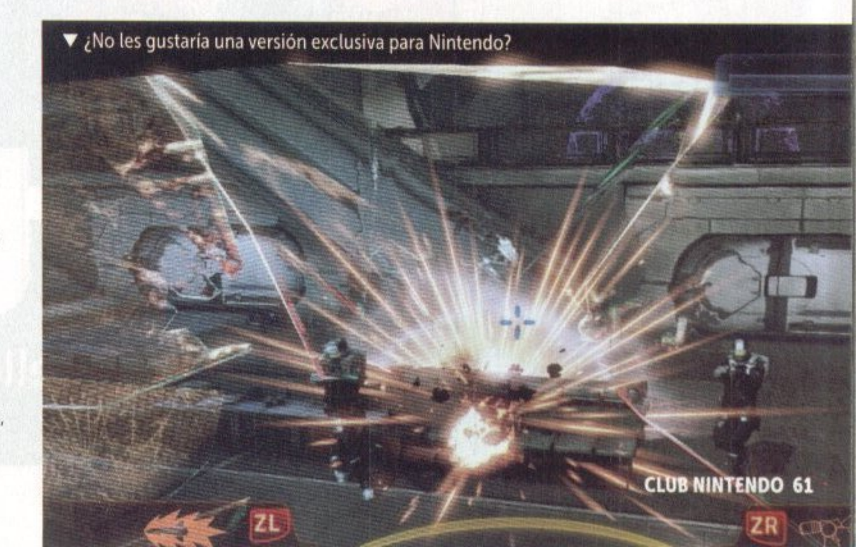
No estamos diciendo que Electronic Arts sea una ma la compañía, sólo que lleva tiempo perdida en cuanto a su mercado. De pronto lanza DLC, micro transacciones, no sabe ya de qué manera obtener más recursos, los cuales podrían obtenerse si se decidiera a explotar las herramientas que ofrece Wii U, un **Mass Effect** exlusivo para la consola; estamos seguros de que sería un éxito si se utiliza el control para algo más que mostrar mapas, pero esto ya depende del talento de los programadores y del tiempo que deseen dedicarle a cada juego. Mientras tanto, esto parece que no terminará pronto, al menos del lado de EA. Seguiremos de cerca este caso para saber en qué termina. Lo último que se ha comentado del tema, es que EA sí desarrollará juegos para las consolas de Nintendo, pero, en sus propias palabras, serán menos que en otras plataformas. ¿Qué opinión tienen ustedes? Electronic Arts está tomando una mala decisión o Nintendo creó una mala consola... el tiempo nos dará al ganador.

Si eliges bien, tu compra será satisfactoria; si no, puedes arrepentirte bastante.

Lección de Konami



Konami decidió no lanzar **PES 14** en nuevas consolas hasta experimentar y poder explotarlas al máximo.

▼ ¿No les gustaría una versión exclusiva para Nintendo?


Por Alejandro Ríos "Panteón"

WayForward se sacó un 10

Hola colegas, ¿cómo están? En esta ocasión, les voy a hablar acerca de dos juegazos que me encantaron –literalmente–. Me refiero a las aventuras de la genio más bella que hay: **Shantae**, las cuales aparecieron en Game Boy Color, y posteriormente estuvo disponible para descarga en la eShop del Nintendo 3DS. No te preocupes si no llegaste a jugarlos, aquí te voy a comentar sobre ellos para que veas el porqué fueron tan especiales; la buena noticia es que, afortunadamente, la secuela sigue disponible, así que es una apuesta segura si te agradan los títulos bien hechos que te ofrezcan un estilo de juego sólido y personajes memorables. Vamos a comenzar de una vez con el Reload.

Shantae

¡Heroína que conjuga belleza, valentía y actitud!


▼ Este juego está lleno de humor y personajes carismáticos.


▲ Hay muchos enemigos y peligros.


▲ ¡El cabello es su mejor arma!



Shantae

Belly dance en pixeles


Originalidad y estilo único


Excelentísimo *gameplay*

Dicen que el cabello lo es todo para una mujer, y en el caso de la genio **Shantae**, este dicho es más que una regla. En esta aventura en 2D con vista "de lado", tomamos el control de esta simpática heroína, quien debe proteger a su pueblo de la amenaza de la pirata **Risky Boots**. Para lograrlo, necesita usar todas sus habilidades, como sus dotes mágicas para ataques poderosos, y utilizar su cabello a manera de látigo para acabar con todos sus enemigos.

Además, **Shantae** es una experta en el enigmático e hipnótico *belly dance*, que le permite transformarse en diferentes cosas que le ayudarán en su intensa jornada que está llena de peligros y adversarios de todos tipos.

Siendo honestos, en el Game Boy Color vimos unos juegazos, como los **The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons** (disponibles ya en la eShop), pero también hubo algunos que la verdad dejaron muchísimo que desear, pues existieron bastantes títulos sacados al vapor sólo para aprovechar una licencia. Por fortuna, WayForward nos deleitó con un verdadero ejemplo de que, cuando se quiere, se pueden lograr cosas impresionantes, y podemos contar a **Shantae** dentro de los mejores cartuchos del sistema.

La movilidad es muy buena, además que los cambios que puedes tener le dan un toque especial; pero definitivamente, el elemento que le dio la distinción fue la calidad de gráficos y animaciones, pues son muy fluidas y en verdad lo juegas sin problema alguno. Es una lástima que esta joya no haya sido lanzada para descarga, pues bien valdría la pena que los videojugadores de hoy tuvieran la oportunidad de conocer a esta genio que conquistó los corazones de quienes la conocimos en el Game Boy Color allá por los inicios del 2000.



Conclusión
¡Como de oro!

No hablamos solamente de que este juego valga por su impresionante calidad interna, sino que, como cartucho físico, es uno de los más caros de la consola, pues hay relativamente pocos y no se consiguen con facilidad. Ojalá y pronto lo pongan en la eShop –como prometieron–, ¿no crees?



Violencia animada

Este es uno de esos juegos que te atrapan en su divertido y genial estilo



▲ La escena del intro es muy similar a la del original, pero puedes ver la diferencia de gráficos.



▲ Como siempre, tus amigos te ayudarán.



▲ Las animaciones son increíbles.



Shantae: Risky's Revenge

La espera valió la pena



Grandiosa evolución



Precio accesible y buen reto

Casi una década (y un juego cancelado) después, por fin llegó la segunda entrega de esta corta, pero grandiosa saga en la que **Risky Boots** regresa por la razón que mueve a los villanos después de su objetivo de conquistar al mundo: la venganza.

Gracias a la tecnología de la época, la secuela tuvo una evolución increíble en todos los aspectos, pues todas las características que hicieron grande a la primera entrega fueron mejoradas notablemente. Los gráficos, la música las animaciones y la jugabilidad ahora tienen una mejor calidad, y, sin duda alguna, el reto se intensificó para ofrecer una experiencia más desafiante a los jugadores, quienes siempre estamos deseosos de un título que nos dure más que un fin de semana o unos cuantos días a lo mucho.

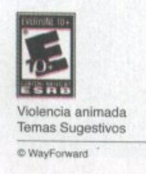
En esta ocasión, hay que explorar todavía más que en el original, utilizando los poderes que consigues en el camino, porque **Shantae** continúa bailando con gracia y estilo, lo cual le permite no solamente tomar la forma de animales con distintas habilidades, sino que también hay poderes especiales para cada uno de ellos. De esta forma, es necesario regresar un poco en varias ocasiones al mismo sitio, con tal de descubrir todas los secretos ocultos en el mundo de la genio. Como siempre, hay personajes de apoyo, nuevos enemigos, y un buen nivel de humor para convertir a esta entrega en la mejor hasta ahora.

Además de ser un juegazo con buena calidad, tiene un precio razonable.



Conclusión
Infaltable

Los nostálgicos sabemos que en el SNES vimos grandes juegos que no necesitan de la calidad en HD para ser jugados por siempre. **Shantae: Risky´s Revenge** es sin duda una opción que no puede faltarte, pues es la combinación perfecta del estilo Retro, con las bondades de los juegos actuales.



Violencia animada
Temas Sugestivos



▲ Esta linda chica se ha distinguido por su carácter fuerte.



▼ ¿Puedes notar lo bien que está detallado el juego?



Shantae and the Pirate's Curse / Shantae

El futuro se ve mágico

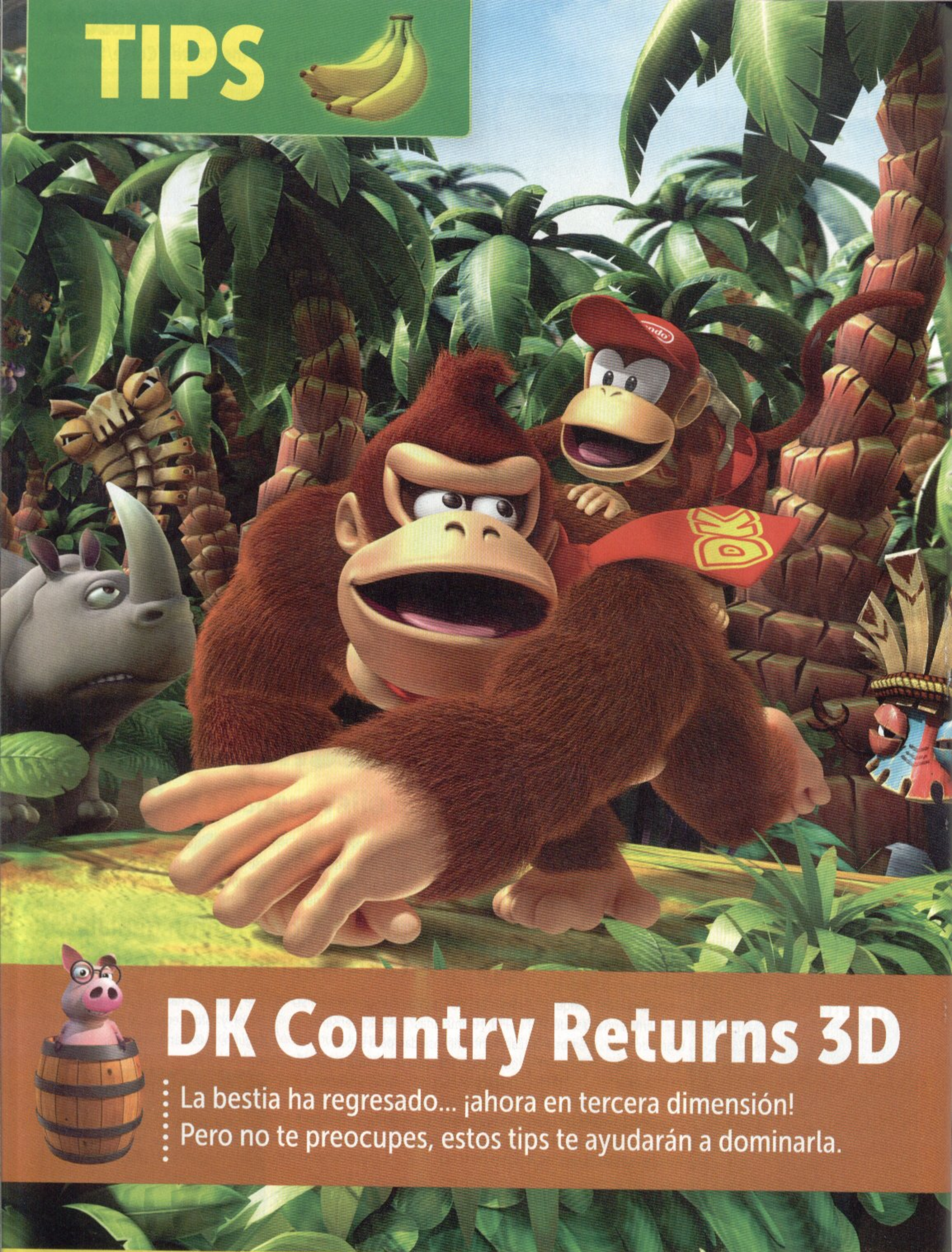
Todavía están lejanos, pero WayForward ha anunciado que habrá dos entregas más de las aventuras de **Shantae**; una para Nintendo 3DS y otra para el Wii U. Tal vez sea muy pronto para especular sobre lo que veremos en ambas; de hecho, la que creemos más próxima a salir al mercado es la de N3DS; aunque eso no nos impide darnos una idea de lo que podrán lograr con más memoria y capacidad de las consolas.

En lo personal, me imagino que el juego para 3DS seguirá la tendencia de sus predecesores, y seguramente se verá asombroso con la tecnología de tercera dimensión del sistema, eso sin contar que podrán darle aún más detalle a los personajes y elementos en pantalla, que de por sí se ven geniales en **Risky's Revenge**. Pero sobre la versión para Wii U sí hay más incógnitas, pues sería algo increíble ver una aventura de **Shantae** con gráficos en 3D y HD, ¿te imaginas? De sólo pensarlo, aumenta mi ansiedad para saber cómo será esta nueva entrega. Sólo temo que ojalá y no vayan a cancelar ninguno, pues recuerdo cómo nos decepcionamos con la noticia de que no salía el de Game Boy Advance.

Si los juegos anteriores fueron geniales, ¿qué podemos esperar de los próximos?

Sea como sea, hay una probabilidad que debo hacer notar, y es que, dado que el estilo de estos juegos ha sido con la vista en 2D "de lado", sería muy buena idea que tuviéramos un juego así, con escenarios en 3D y elementos con la calidad gráfica de hoy. Lo único que podemos hacer es aguardar por lo mejor, y estoy seguro de que cuando lleguen, causarán sensación.

Espero que les haya gustado tanto el Reload de **Shantae**. No olvides que me puedes contactar al nuevo correo: panteoncn@revistaclubnintendo.com, y seguirme por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN y en Miiverse soy: PanteonCN ¡Saludos!



DK Country Returns 3D

La bestia ha regresado... ¡ahora en tercera dimensión! Pero no te preocupes, estos tips te ayudarán a dominarla.

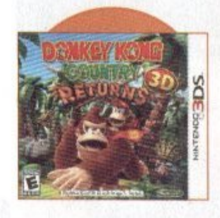
Dos simios son mejores que uno

Este es un dúo más que dinámico, ¡y quieren sus bananas de vuelta!





▲ La evolución de **DK** ha sido notable. ¡Es un ícono de la industria!



- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Retro Studios**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-2**
- Nivel de reto **Medio**



Violencia animada

Donkey Kong es ciertamente uno de los personajes más famosos del mundo de los videojuegos, y cuando salió la serie **Donkey Kong Country**, nos dimos cuenta de que la franquicia tenía mucho que dar todavía. La llegada de **Donkey Kong Country Returns** le dio frescura a la saga, y ahora con su nueva versión portátil, ¡queda demostrado que hay **DK** para rato!

Diversión revitalizada

La entrega que disfrutamos en el Wii nos agradó bastante, pero creemos que en esta nueva opción para llevar, se mejoraron muchos aspectos. Primero, te diremos que aunque la historia es la misma, hay cambios notables que debes tomar en cuenta, pues el juego cuenta con dos modos para empezar una partida: el original de Wii, con las reglas normales como iniciar con dos corazones, por ejemplo; y la nueva, en donde tendrás tres corazones de vida, más ítems para comprar con el muy quejumbroso **Cranky Kong**, y otras más.

Pero, sin duda, lo que más nos gustó fue que ya no tendrás que agitar los controles como en el Wii (cosa que la verdad sí llegaba a cansarte después de un buen rato), aquí podrás controlar a los dos micos de una manera más tradicional, puesto que es posible utilizar el Circle Pad, como el Control Pad, para que la experiencia sea un poco más parecida a lo que vimos en el SNES. Cada uno de los modos es cómodo, y depende de cada quien cuál usar; te exhortamos a que utilices los dos y veas con cuál te adecuas mejor, así podrás comenzar tu aventura con el pie derecho. Eso sí, recuerda que, aunque es posible cambiar el estilo de control que emplearás en cada archivo en el menú de opciones, no es posible alternar entre el modo Original y el Nuevo, una vez que lo selecciones, no habrá marcha atrás.

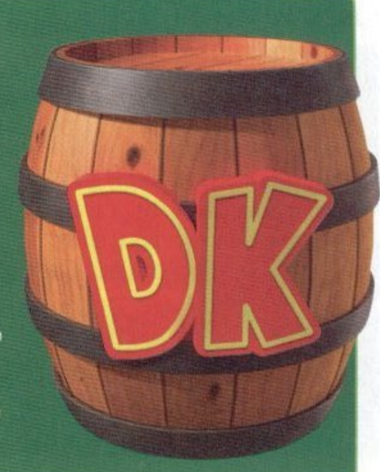
El *gameplay* es magnífico, puedes elegir entre dos modos de juego.

Changos en un barril

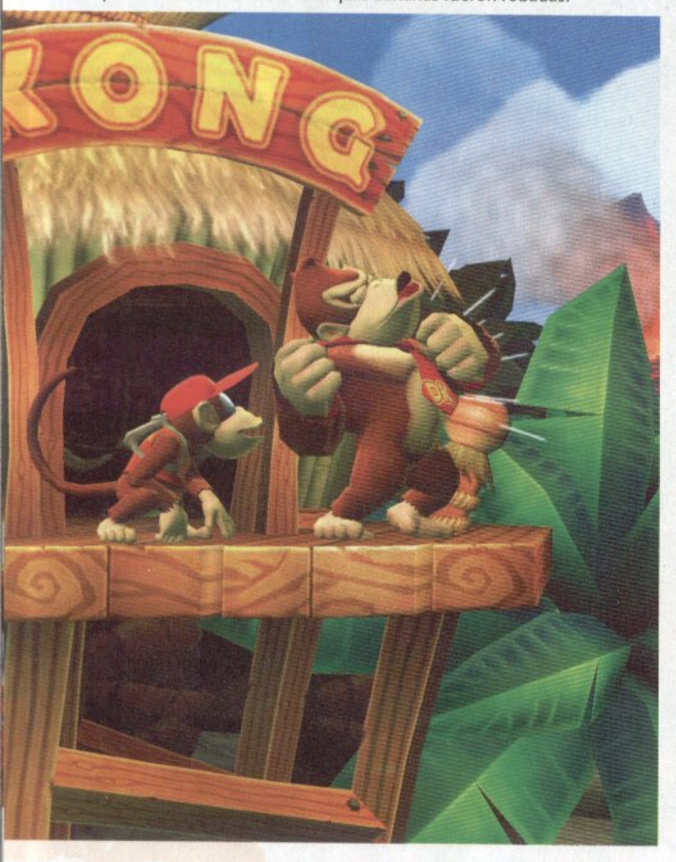
Libera a tu amigo, ¡te ayudará!

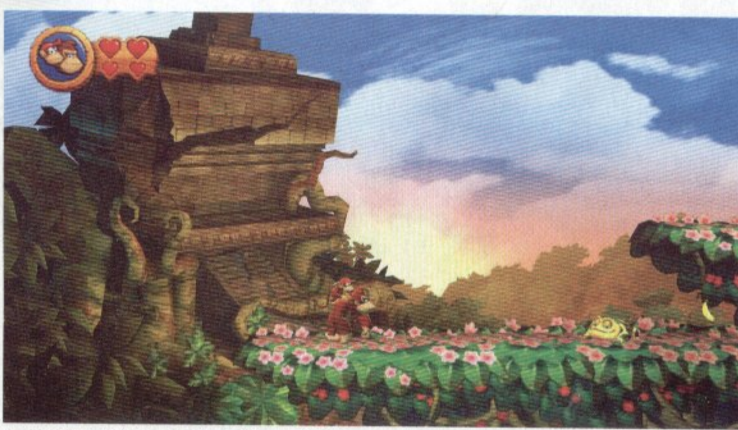
Barril DK

Este singular elemento regresa para darte una mano en las misiones. Dentro está tu compañero, listo para ser liberado de su prisión y entrar en acción. La ventaja es que, cuando lo abres, tu vida se llenará al máximo, aun si tienes corazón adicional de parte del ítem que te vende **Cranky**; usa esto a tu favor. No olvides que también puedes comprar estos barriles para que los uses en un momento de emergencia. Trata de ir bien preparado en cada una de las misiones.



▼ ¡Es hora de liberar a la bestia! ¡Las bananas fueron robadas!





▲ Los escenarios se ven increíbles en 3D.



▲ Hay escenas llenas de acción donde tus reflejos serán vitales.

Monerías que debes saber y te ayudarán en grande

Estos son algunos consejos útiles que te harán todo un experto.

-Si giras antes de caer en un borde, podrás volver a saltar.

-Recuerda que el Checkpoint te guarda sólo lo que lleves hasta antes de tocarlo.

-Revisa todo antes de ir a otra parte del escenario con un barril.

-Tomando un barril **DK** se llena tu vida.

-Cada escena tiene un modo normal y otro contrarreloj que puedes jugar.

-Usa el soplido, el ataque giratorio, los barriles y el golpe en el suelo para revelar cosas ocultas.

-Puedes usar el Globo Verde para obtener ítems difíciles de alcanzar.

-Si no tomas todas las cosas en los cuartos ocultos, no aparecerá el ítem especial y se contará como fallo.

-Antes de que destruyas un elemento en pantalla, asegúrate de que no sirve para alcanzar algo.

-Al final de cada escena debes tomar tu premio, para que obtengas el que quieres: salta justo cuando esté el anterior para que te dé tiempo de dar en el blanco.

-Si no alcanzas algo con un salto normal, impúlsate cayendo sobre un enemigo y rebotando con el salto.

-El barril **DK** del inventario no es sólo para tener a **Diddy** nuevamente, sino que es una manera de volver a llenar los corazones en su totalidad.

-Es posible tener en el inventario más de un ítem de ayuda (cuando aplica), lo cual es de gran ayuda; puedes tener tres barriles **DK**, o tres Jugos de Plátano.

No olvides gastar tus monedas con Cranky Kong, ¡tiene ítems muy útiles!



Tienda de Cranky

"Más sabe el diablo..."

Los ítems que puedes comprar varían según el modo que elijas. Recuerda que los debes elegir antes de cada escena.

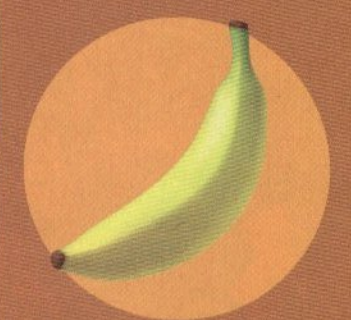
Modo Original
1 Globo (3 monedas)
3 Globos (7 monedas)
7 Globos (15 monedas)
Squawks (15 monedas)
Corazón Extra (10 monedas)
Jugo de Plátano (10 monedas)
Llave del Mapa (20 monedas)

Modo Nuevo
1 Globo (2 monedas)
3 Globos (5 monedas)
7 Globos (10 monedas)
Squawks (5 monedas)
Corazón Extra (3 monedas)
Jugo de Plátano (7 monedas)
Llave del Mapa (10 monedas)
Globo Verde (3 monedas)
Parachoques (10 monedas)
Barril DK (5 monedas)

Cosas que debes obtener en cada escena

No son forzosas, pero te servirán de mucho.

Dentro de cada escenario, conseguirás estos ítems, algunos se pueden tomar una sola vez, mientras que otros vuelven a salir.



Bananas

Junta cien de ellas y obtendrás una vida extra. Recuerda que algunas aparecen si golpeas cosas.



Penca de bananas

Estas son varias bananas a la vez, lo cual te ayudará a juntar las cien mucho más rápido.



Globos

Toma uno de ellos y obtendrás una vida adicional; también es posible comprarlos con **Cranky**.



Moneda banana

Dentro de las escenas es posible tomarlas de muchas formas, con ellas podrás comprar cosas en la tienda.



Pieza

Cada escena tiene un número específico de piezas que debes encontrar antes de terminarla.



Letras KONG

Hay cuatro en cada una de las misiones, pero no te será tan sencillo obtenerlas todas.

Todos lo juegan



¿Qué tal esta foto promocional de **DKCR**? Este es un juego fácil de aprender, pero difícil de dominar.



Revisa cada rincón

Pasar las escenas de principio a fin es sólo uno de los objetivos en **Donkey Kong Country Returns 3D**, pues, si exploras bien, encontrarás muchos ítems que te ayudarán a obtener más cosas dentro del juego, así como mejorar las probabilidades de que continúes con vida al final del día.

Mientras que algunas cosas pueden ser compradas también en la tienda de **Cranky Kong**, otras son exclusivas de cada escenario, como las piezas de rompecabezas, por ejemplo. Ten en cuenta que si pierdes una vida, tendrás que obtener las cosas de nuevo, y, si alcanzaste el Checkpoint, no te guardará lo que tomaste después de haberlo tenido. Hay muchos cuartos ocultos detrás de objetos del escenario, de manera que puedes –y debes– buscar bien detrás de todo lo que parezca sospechoso. No olvides que podrás usar tus habilidades para alcanzar lo que esté un poco alto o en una zona riesgosa. Después de todo, si quieres conseguir el 100% de este juego, tendrás que sacrificar incluso algunas vidas con tal de tomar alguno de estos ítems. Ten los ojos bien abiertos, pues a veces una simple banana te indica que hay algo oculto cerca, especialmente cuando andas volando de barril en barril, lo cual es muy común en este juego. Ciertos enemigos tienen monedas banana, así que también vale la pena acabar con ellos para alcanzar estos ítems.

▼ Los animales serán hipnotizados para convertirse en jefes.



La tribu Tiki Tak

Tienen ritmo, ¡pero también malvados planes!

Estos rufianes son los que están detrás del robo de las bananas, así que necesitas vencerlos para tenerlas de vuelta. Cada uno usa sus poderes hipnóticos para controlar a un animal grande de la selva y convertirlo en un jefe que debes vencer.



Gong Tiki
Él hipnotiza a **Stu**, el ave del área de ruinas, la cual debes vencer arrojándole bombas hasta tirarla.



Maraca Tiki Trio
Ellos controlan a los cangrejos **Scurvy Crew**, en el área de la playa. Estos jefes pueden ser vencidos al caerles encima y girando para voltearlos y acabarlos de una vez.



Kalimba Tiki
Él trata de hipnotizar a **DK** sin lograrlo; pero sí lo hace con **Mugly** en la jungla. ¡Caele en el lomo!

Cosas ocultas

¿Ya las encontraste todas?

Templos especiales

Dentro de cada sección del mapa, hay un templo distinto a los demás; para poder entrar es necesario que obtengas todas las letras K-O-N-G en dicha área.

Galería musical

Una vez que hayas derrotado a un jefe, escucharás los temas en el menú de Extras. Pero ten en mente que no cuenta si no venciste al jefe, es decir, que hayas usado a **Super Kong** para ver cómo se termina dicho nivel. ¡Debes hacerlo tú solo!

Templo dorado

Cuando termines el juego, una nueva área se abrirá para que la juegues; pero antes de que quieras entrar, necesitas conseguir los ocho Rare Orbs, que obtienes al conseguir todas las letras K-O-N-G en todas las áreas. Asimismo, es posible comprar las Orbs por 50 monedas, pero sólo en el modo Nuevo.

Ayuda de tus amigos

No estás solo en la jungla



Rambi
Su fuerza y resistencia te permitirá romper cosas, caminar sobre picos letales y, por si fuera poco, derribar estructuras para encontrar cosas ocultas.

Squwaks
¿Problemas para localizar alguna pieza de rompecabezas? Compra a **Squawks** y te ayudará.

Modo espejo

Todavía estás lejos de haber obtenido todo lo oculto en este juego. Cuando hayas conseguido entrar al templo dorado, abrirás una nueva sección que se llama Cloud, la cual está llena de peligros más allá de lo que has jugado hasta ahora. Si terminas los nueve niveles aquí, desbloquearás el Modo espejo, que son versiones al revés de todos los niveles.

Si crees que esto no es nada difícil, déjanos decirte que tienes que terminar estas misiones sin la ayuda de **Diddy Kong**, y solamente tienes un corazón para terminarlos. ¿Así o más desafiante?

Accordion Tiki
En la fábrica, él hipnotiza al **Colonel Pluck**; esquiva sus ataques y cae encima de él.

Panpipe Tiki
Mangoruby es presa de este Tiki en el bosque; usa los switches para debilitarlo y poderlo atacar.

Xylophone Tiki
Thugly es parecido a **Mugly**, pero tiene una coraza protectora, ten cuidado.

Banjo Tiki
Él toma control de **Mole Miner Max**, cuyo tren debes detener para librarlo del embrujo.


▲ El líder de la tribu no será fácil de vencer.

Tiki Tong
La última parte de la isla es el volcán, que sirve para la guarida del gran líder de la tribu, **Tiki Tong**. Este enemigo es como una versión tribal de **Andross**, pues es básicamente un enorme Tiki con manos (formadas de sus más cercanos seguidores) que pueden aplastarte y atacarte ferozmente con varios tipos de técnicas.

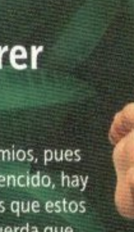
Para acabar con él, es necesario que te mantengas en movimiento esquivando sus golpes, para poderle impactar los "botones" que tiene en las manos. Ten cuidado con los enemigos que hace aparecer, pues ellos pueden causarte daño al quemarte, y te hacen perder la atención en **Tiki Tong**, permitiéndole asestarte más golpes. Una vez que hayas acabado con las dos manos del jefe, deberás esquivarlo cuando trate de aplastarte, rodando de preferencia para moverte rápidamente. Cuando impacte el suelo, creará ondas de choque que podrán dañarte, muy al estilo de los ataques de **Bowser**.

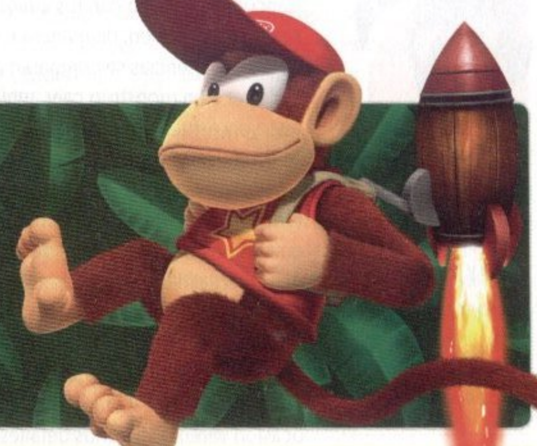
Posteriromente, deberás golpear varias veces el "botón" que está arriba de su cabeza hasta hacer que estalle y puedas liberar a los animales de su embrujo hipnótico, y restaures la paz a la isla, eso sin contar con la recuperación de tus bananas (al menos de las que quedan).


▲ Este cochinito te ayudará a marcar cada Checkpoint.

Mucho por recorrer
¡A conseguir los extras!

Todavía no acaba la jornada de los simios, pues aunque el gran **Tiki Tong** haya sido vencido, hay más por descubrir y hacer. Esperamos que estos tips te sean de gran ayuda, ¡pero recuerda que lo más importante es que practiques mucho!





◄ ¡Un buen cazador nunca se rinde!

Por Alejandro Ríos "Panteón"

¡En Monster Hunter sólo los valientes sobreviven!

¡Saludos, colega cazador! ¿Qué te ha parecido **El Gremio**? Como te habrás dado cuenta, no solamente son mis técnicas y consejos los que te ayudarán, sino también los de mis compañeros, pues de eso se trata, de apoyarnos entre jugadores, tal y como en una verdadera cacería. En esta ocasión, profundizaré en la vida que llevas en la aldea de Moga y otras cosas, ¡así que no dejes de leer!

Monster Hunter Tri Ultimate

No se trata sólo de ser fuerte, sino también inteligente



Una retirada estratégica te puede salvar la vida y la misión.

De antemano, sabemos que la parte más emocionante de jugar esta grandiosa obra de Capcom es hacerlo con tus amigos, ya sea en línea, o bien, de manera local. Pocas experiencias se comparan con la de ver a un monstruo caer ante el trabajo y esfuerzo de un equipo que se ayuda entre sí para demostrar su valor y camaradería. Pero yo sigo firme en mi opinión, de que no por eso hay que menospreciar el modo de historia, pues en realidad vale la pena vivir esta aventura, aunque sólo seas tú el que se enfrente cara a cara con un gran y feroz monstruo que sólo piensa en acabarte. Por esta razón, en esta ocasión veremos algunos detalles que te ayudarán a sobrevivir y prepararte mejor para que lo logres con el modo *offline*, aún sin necesidad de que te tengan que ayudar para conseguir una armadura y arma de rango alto. Por eso les comenté en la ocasión anterior, que era recomendable jugar los dos modos de manera simultánea, así no habrá necesidad de tomar lo que yo llamo un "atajo", es decir: hacer una armadura fuerte en compañía de otros jugadores para que no te cueste tanto trabajo enfrentarte a los monstruos de manera individual en Moga. Sé que muchos no comparten mi opinión, pero recuerden que cada punto de vista es diferente y respetable, y en la diversidad de opiniones yacen todas las herramientas para ir progresando.

No importa cómo decidas jugar, la cosa es que siempre tengas en mente que no puedes ir nada más cazando monstruos ciegamente, hay formas mucho más inteligentes de estar bien preparado y, así, evitar tratar de matar a uno sin lograrlo, o que se te acabe el tiempo. Veamos qué podemos hacer.

Todos tenemos un estilo para cazar, pero también hay que tener la mente abierta



◀ Todo monstruo tiene sus debilidades.

Cacería por recursos

Los monstruos del bosque de Moga te dan buenos puntos de recursos.





▲ ¿Llevas lo necesario para cada ambiente?

▼ No puedes quedarte sólo con una armadura.

Trata de hacer un hábito visitar los lugares en Moga antes y después de cada cacería

La vida en Moga

¿Realmente eres un buen jugador o sólo cazas por cazar? Esta es la pregunta que te debes hacer, pues tal vez en la respuesta resida la razón por la que has perdido tantas veces contra un monstruo. Hay que comenzar desde el principio y no creer que un arma poderosa y una armadura lo son todo en la vida de un cazador; debes tener en cuenta que puedes ayudarte a ti mismo e ir mejor preparado para cualquier contingencia o situación.

Dentro de Moga hay muchas cosas importantes, como tu cuarto, por ejemplo; debes recordar salvar constantemente, revisar qué tanto tienes en tu caja de objetos para saber si vale la pena o no vender algo; y, si eres detallista, una buena decoración te dará ánimos para despetar todas las mañanas. Ya que estás de pie, no olvides hablar constantemente con la gente, especialmente con el jefe de la aldea y su hijo, pues éste te ayudará con datos interesantes, como qué monstruos hay en el bosque de Moga, así como convertir las cazas locales en recursos y tener la lista de las peticiones del pueblo.

¿Te cansas demasiado yendo por miel, hierbas o insectos? Evítate problemas y encarga a los gatos de la granja que vayan cultivando para ti las cosas que te costaría tiempo y esfuerzo. Y no olvides que si juegas con tu puerquito, tu suerte subirá.

Una vez que regreses de Moga, ten en mente que algunos de los ítems que te dan los monstruos se pueden canjear con el capitán del Argosy, o bien, los puedes usar como ayuda para los marinos, que te traerán cosas importantes. En lo personal, me gusta mandarlos por Huevo de Acero, Plata y Oro; pues se venden bastante bien y así puedo tener más dinero para todo lo que necesite comprar.

Hay un detalle que debes tomar en cuenta, y es que es comprensible que te encariñes con una armadura porque fue la primera que hiciste, pero no debes olvidar que también hay que forjar nuevas, y, de preferencia, tener varias de ellas para cada ocasión. Combínalas con una arma del mismo tipo para mejores resultados; no olvides ponerles adornos para aumentar sus efectos según tu tipo de caza, así sea defensiva u ofensiva.

¿Te cuesta demasiado trabajo un monstruo?

Seguramente te habrás fijado que puedes cazar con mayor facilidad a unos monstruos, mientras que otros resisten más; es porque tienen debilidades específicas, trata de tener varias armas para que los combatas con la ventaja de los elementos.

Monstruo	Debilidad
Agnaktor	Agua
Agnaktor Glacial	Fuego/Dragón (sin hielo)
Alatreon	Hielo, Agua (en el suelo)/ Dragón, Fuego (en el aire)
Arzuros	Fuego/Hielo
Barioth	Fuego/Trueno
Sand Barioth	Hielo/Trueno
Barroth	Agua (con lodo)/Fuego (sin lodo)/Hielo
Barroth Esmeralda	Fuego (con nive)/Trueno (sin nieve)
Brachydios	Agua
Ceadeus	Dragón/Trueno
Ceadeus Barba Dorada	Dragón
Deviljho	Dragón/Trueno
Deviljho Salvaje	Trueno
Diablos	Hielo
Diablos Negra	Hielo
Dire Miralis	Dragón/Hielo (en modo de armadura)
Duramboros	Fuego
Duramboros Herrumbroso	Agua/Hielo
Gigginox	Fuego
Gigginox Aterrador	Agua
Gobul	Trueno/Fuego
Gran Baggi	Fuego
Gran Jaggi	Fuego
Jhen Mohran	Dragón/Hielo



Dos tipos de cuidado

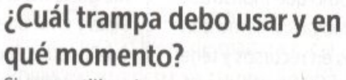
Trata de darle atención a este par, ¡pues te ayudarán en grande!



Armadura
Aunque tengas una favorita, trata de tener varias armaduras.



Zinogre
Él es débil si le quitas su "melena" eléctrica



¿Cuál trampa debo usar y en qué momento?

Si vas a utilizar las trampas Escollo y Choque, es necesario que aprendas a emplearlas de manera efectiva o, si no, las desperdiciarás. Yo recomiendo que si buscas dañar la cabeza, lomo o pecho de un monstruo, uses la Escollo, así podrás emplear las bombas rojas y amarillas, además de darle unos buenos impactos con tu mejor arma. Eso sí, no olvides que resulta más difícil cortarle la cola a un monstruo si no estás usando algún tipo de cuchilla, ten eso en mente cuando estés buscando una parte específica para tus armas o armaduras. Si por el contrario, deseas causarle daño a un monstruo grande, recuerda mi técnica de usar la útil trampa Choque y lanzarle bombas de rebote desde abajo. Yo las uso también cuando busco cortarle la cola a un enemigo **Lagiacrus**, por ejemplo, pues a diferencia de la trampa Escollo, la de Choque deja muy vulnerable la parte trasera del monstruo, permitiéndote usar tu cuchilla para cortar de una vez por todas la cola, o bien, dañarla en caso de alguno como el **Uragaan** o **Duramboros**. Además, no olvides que algunos de ellos pueden destruir las trampas desde abajo, o bien ser inmunes a ellas, como pasa con **Zinogre**, a quien no le afectan las trampas Choque. Procura llevar la trampa justa para tus necesidades según sea cada una de las misiones.

Una buena trampa puede debilitar a un monstruo, pero hay que saber cuál usar



Monstruo	Debilidad
Jhen Mohran Sagrado	Fuego
Lagiacrus	Fuego
Lagiacrus del Abismo	Dragón
Lagiacrus Marmóreo	Fuego/Dragón
Lagombi	Fuego/Trueno
Ludroth Real	Fuego/Trueno
Ludroth Purpúreo	Fuego/Trueno
Nargacuga	Trueno/Fuego
Nargacuga Verdoso	Trueno/Fuego
Nargacuga Lunar	Hielo/Dragón
Nibelsnarf	Hielo/Trueno
Plesioth	Trueno/Fuego
Plesioth Verde	Trueno/Fuego
Qurupeco	Hielo
Qurupeco Carmesí	Hielo
Rathalos	Dragón/Trueno/Hielo
Rathalos Celeste	Dragón
Rathalos Plateado	Agua/Trueno
Rathian	Dragón/Trueno
Rathian Rosa	Dragón/Trueno
Rathian Dorada	Trueno/Agua
Uragaan	Agua/Dragón
Uragaan Acerado	Agua/Dragón
Volvidon	Agua
Wroggi Magnificente	Hielo
Zinogre	Hielo
Zinogre Estigio	Trueno

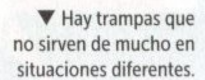


▲ Puedes continuar con la aventura al transferir tus datos al N3DS.

Rathalos
Su armadura es de las más útiles en el juego.



Deviljho Salvaje
Algunas subespecies tienen diferente debilidad.

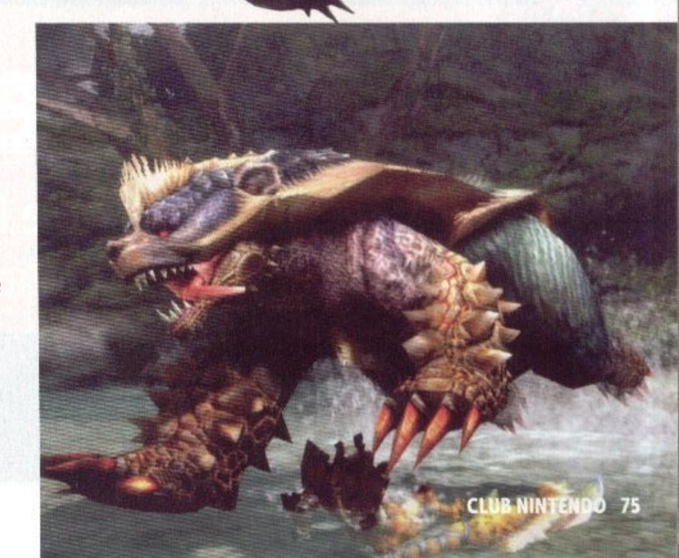


▼ Hay trampas que no sirven de mucho en situaciones diferentes.

Listo para todo

No importa qué tan resistente sea tu armadura actual, si no llevas los ítems necesarios, podrás sucumbir bajo un monstruo enojado. En el caso de varios como **Rathalos**, **Rathian**, **Deviljho**, y otros más, es necesario llevar Bombas Boñiga, para que te suelten. Si es un adversario venenoso, no olvides llevar Antídotos, lo mismo pasa con otros ítems específicos para la recuperación, como los Desodorantes, los útiles Limpiadores y demás. Y no vayas a ir sin una Bebida Caliente o Fría, según sea el ambiente; checa bien antes de empezar.

El Gremio de este mes ha llegado a su fin, pero recuerda que seguimos en contacto por los demás medios para compartir técnicas, jugadas y también para ir de cacería. Escríbeme a: panteoncn@revistaclubnintendo.com, para que me hagas llegar tus dudas y comentarios. También puedes seguirme por Twitter (@PanteonCN) y por Miiverse con mi usuario PanteonCN; así podremos continuar interactuando con esta experiencia tan intensa de la cacería en **Monster Hunter 3 Ultimate**. Prepara tus armas y armaduras, ¡porque todavía hay mucho que cazar!



► Una persona puede cambiar el mundo.

Estamos seguros que te va a encantar la sección de este mes, disfrútala.

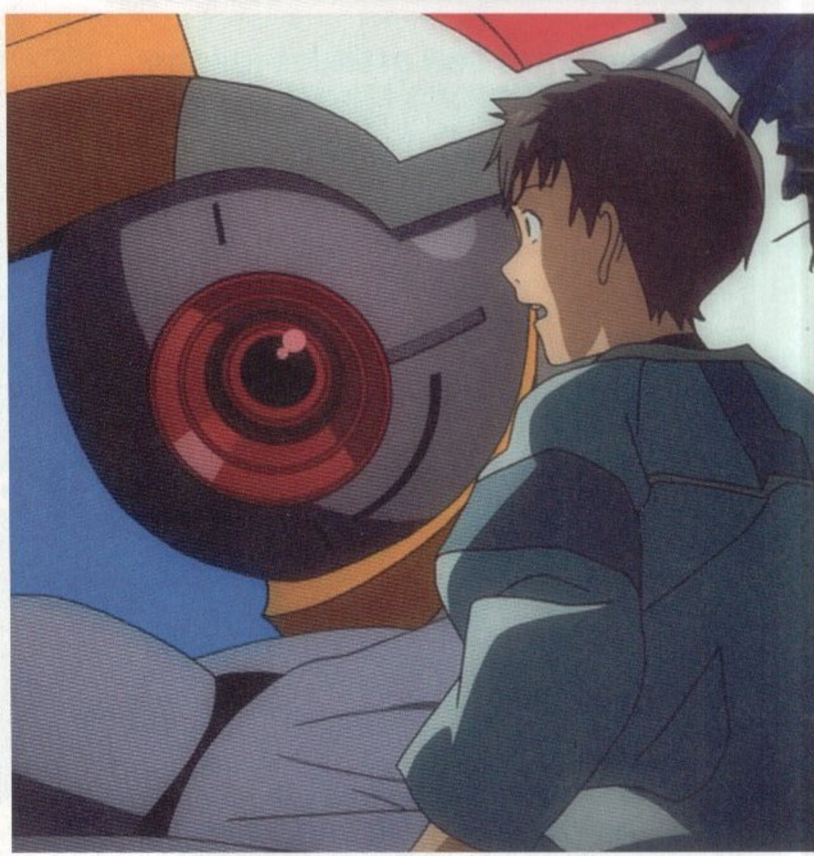


Evangelion: 3.33

La tercera parte de la nueva visión de esta gran obra maestra de Hideaki Anno.



▲ Sin duda, una de las partes más emotivas de la cinta.



▲ Hay detalles que no esperabas, son sublimes.

Fueron tres años de larga espera los que tuvimos que soportar para disfrutar de esta gran obra, que apareció en Japón en todas las salas de cine a finales de 2012, paralizando aquel país como el fenómeno de la animación que es.

Todo un éxito en la taquilla y en las críticas, pero lo más importante: sigue aportando a un mundo en el que las ideas innovadoras parecen estar ocultas, eso es **Evangelion 3.0** o **3,33**, como se le conoce al Blu-ray, del cual es el análisis que te vamos a compartir.

Por todas las dudas que nos han hecho llegar de esta obra, vamos a revelar aspectos cruciales de la trama, así que, si no has visto esta o las películas anteriores, te recomendamos esperar, sería una lástima arruinarte la sorpresa.

Antes de entrar por completo al argumento de **Evangelion 3.33**, vamos a comentar un poco lo que ocurrió en las dos entregas anteriores. **Shinji Ikari**, un joven japonés, se convierte, de la noche a la mañana, en la última esperanza de la humanidad para enfrentar a los ángeles que comienzan a invadir la Tierra; les hará frente en una gigantesca criatura conocida como **Evangelion**.

Luego de lidiar con varios de estos invasores, El Eva 01, piloteado por **Shinji**, comienza a liberarse del control de los humanos, lo que da comienzo al Tercer Impacto... en pocas palabras, el fin del mundo. Justo en ese momento, aparecía un nuevo Eva, pero no era controlado por **Asuka** ni por **Rei**, sino por **Kaworu Nagisa**, quien en la serie original era un ángel más.

Al momento de bajar a la Tierra, miraba el Eva de **Shinji** y decía "Ahora sí, prometo hacerte feliz", lo que parecía indicar que las películas representaban una segunda oportunidad para todos los personajes, sobre todo luego de observar lo que ocurría con **Asuka**, quien casi muere luego de que su Unidad Evangelion fuera infectada por un ángel.

Terminaba la película y se mostraba un avance lo que sería justamente **Evangelion 3.0** para las salas de cine; **Asuka** con un parche en su ojo derecho, más clones de **Rei Ayanami**, **Gendo** y **Fuyutsuki** escapando; **Kaji** amenazando a alguien con una pistola... muchas escenas que sólo nos hicieron imaginar decenas de teorías sobre lo que veríamos en la continuación.

Pero luego vino el punto clave de esta tercera parte, un retraso. **Evangelion 3.0** estaba planeada para estrenarse en 2011, pero de la nada, GAINAX decidió que la fecha ideal para que el mundo la disfrutara sería en 2012, hasta aquí todo bien, pero Hideaki Anno nos tenía preparada una gran sorpresa.



▲ Evangelion. 2.22

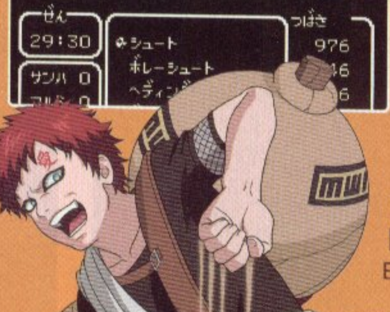
Esta es la cinta que más cambia con relación a lo que vimos en los 26 capítulos de la serie de 1997

Animaciones con grandes juegos
Te mostramos los mejores para consolas Nintendo

'Inocho' Es la palabra japonesa usada para decir "vida".



Evangelion
Aunque sólo salió en Japón para Nintendo 64, se considera el mejor título de la serie de toda la historia.

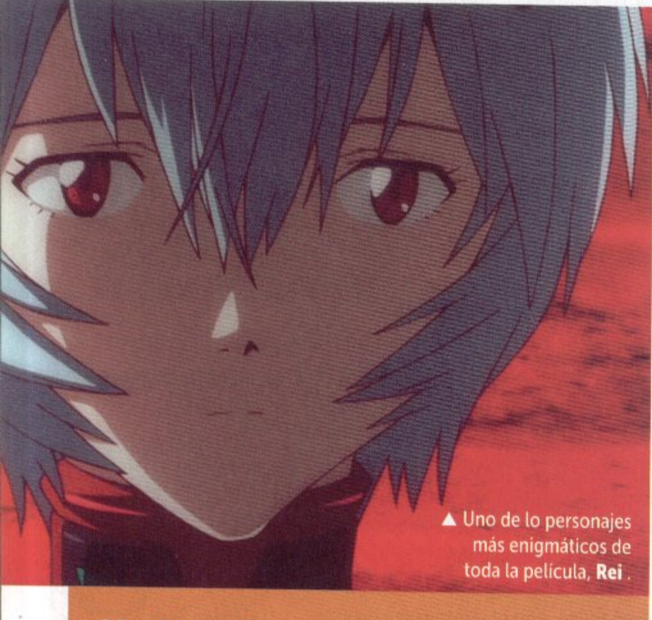


Captain Tsubasa
Un RPG de futbol para Famicom basado en las vivencias de los **Super Campeones**, todo un clásico de la consola.



Bleach
Para Nintendo DS vimos uno de los juegos más completos de pelea que jamás hayamos disfrutado en la portátil.

Naruto Clash of Ninja
En Wii vivimos con intensidad la historia de **Naruto** en la serie **Clash of Ninja**, una gran exclusiva.


▲ Uno de lo personajes más enigmáticos de toda la película, **Rei** .

Nada es lo que parece
En un segundo el universo se transforma

Rei Ayanami es un clon de la mamá de **Shinji**, **Yui Ikari**, es por eso que en las películas anteriores, **Shinji** siente un fuerte vínculo hacia ella, pero en esta parte, todo eso se rompe, lo que nos hace preguntarnos si esto aún se mantiene en esta línea.

Cambio de planes
La razón del retraso no fue otra que cambiar todo lo que habían anticipado en los cortos al final de **2.0**, nada, absolutamente nada de lo que ahí vemos ocurre en **3.0**; es totalmente otro planteamiento, lo cual, desde nuestro punto de vista, fue para bien.

Todo comienza en una misión entre **Asuka** y **Mari Makinami**, en la que intentan recuperar la Unidad **Evangelion** 1.0, con **Shinji** dentro de ella, no suena tan descabellado todo esto hasta que te hacen ver que han pasado más de 15 años desde los hechos de **2.0**.

Tanto **Shinji**, como el resto de pilotos, conservan su apariencia por ser los elegidos para pilotear los **Evangelion**, pero de ahí en fuera, todos los personajes lucen más viejos, como es el caso de la Teniente **Misato Katsuragi**, quien al ver a **Shinji** una vez más, le coloca un collar especial para controlarlo, porque sabe bien que él puede ser el causante del Tercer Impacto.

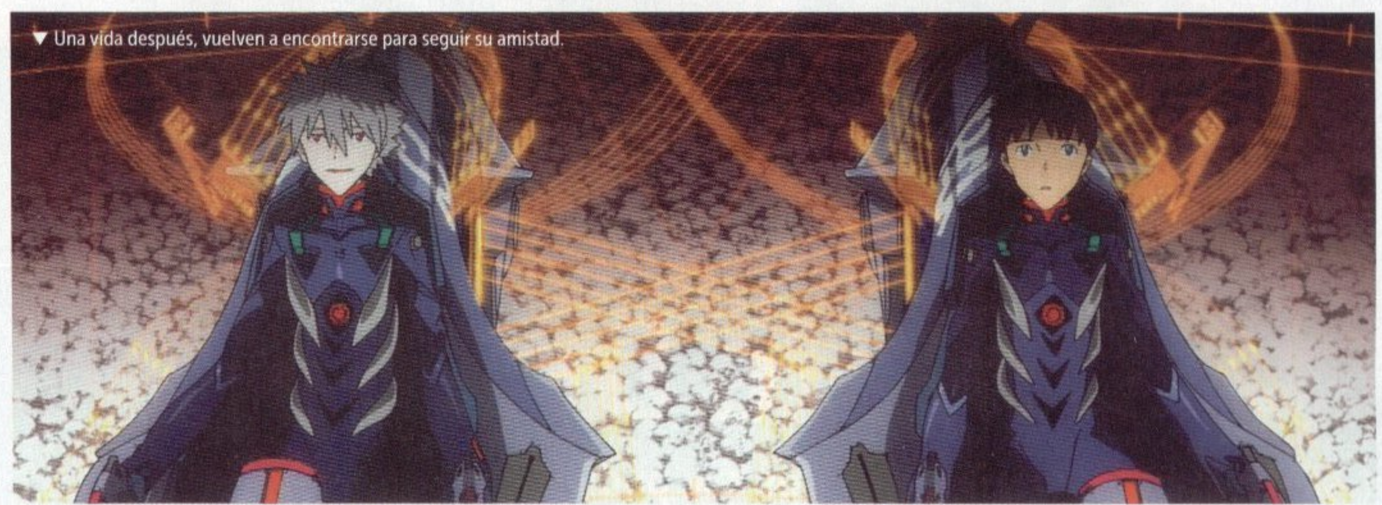
Si no has entendido, no te preocupes, es normal a estas alturas; al lado de **Misato** podemos ver a **Ritsuko** y varios compañeros del cuartel de operaciones de NERV... todo guarda cierta lógica hasta que descubres que no desean que **Shinji** vuelva a subir al Eva, sólo buscan esa energía interna para su nave de ataque especial que han diseñado.

Shinji es encerrado y, después de mucho, tiempo escucha la voz de **Rei Ayanami**, situación que lo altera bastante; guarda por ella un cariño muy especial que lo llevó incluso a poner en riesgo su vida, como lo vimos al final de la película anterior.

Cuando no tolera más las voces, **Shinji** corre por la nave donde está capturado, aún no comprende por qué sus antiguos amigos lo están atacando, aunque todo comienza a aclararse cuando **Rei** aparece en el **Eva 00** destruyendo parte de la nave para llevarlo con ella, **Asuka** y **Misato** le piden quedarse, pero él decide escapar con **Rei**.


▲ A pesar de los años, **Asuka** no pierde su carácter explosivo.

▼ **Misato** y **Ritsuko** han cambiado, ¿para bien o para mal?


▼ Una vida después, vuelven a encontrarse para seguir su amistad.


Es justo en este punto cuando comienza la verdadera historia: **Misato** y compañía ya no son parte de NERV, están en su contra, ya que la división de **Gendo Ikari**, ahora busca la complementación humana por medio del Tercer Impacto, mientras que ellos buscan conservar la raza humana.

Shinji es engañado por su padre para provocar el Tercer Impacto junto a **Kaworu**, quien, una vez más, se vuelve gran amigo de **Shinji**. **Nagisa** analiza la situación mientras **Shinji** pelea con **Asuka** en una contienda espectacular; se da cuenta de que algo está mal y pide a **Shinji** que se detenga, pero es demasiado tarde, **Shinji** ya ha comenzado el fin del mundo, el cual sólo se detiene gracias al sacrificio de **Kaworu**; se ha ganado algo de tiempo, pero, al igual que al final de **The End of Evangelion**, el mundo está muerto, y sólo quedan los pilotos de los **Eva**, que ahora suman uno más, **Mari Makinami**, piloto que parece ser la pieza clave para resolver el misterio que Anno prepara en el cuarto y último filme que llegará en un par de años si tenemos suerte.

Al final de esta entrega se muestran avances, aunque, después de lo que pasó con **3.0**, no podemos confiarnos. Han aparecido varias teorías que nos gustaría compartirte, si bien no dejan de ser sólo, rumores, son muy emocionantes. El primero nos comenta que **Makinami** es la hija de **Asuka** y **Shinji**, quien viene del futuro, o bien, que está viviendo en su tiempo real, conociendo la segunda oportunidad que le fue concedida a sus padres luego de causar el fin del planeta.

El traje que le dan a **Shinji** dice "**Touji Suzuhara**", hermano de una chica que aparece en esta cinta y que originalmente perdía un pierna. Tal vez ahora murió, y **Shinji** ocupa su lugar, esto es sólo una teoría, pero podría confirmarse.

Ahora, tenemos uno de los casos más complejos, **Rei**, al parecer no tiene ningún interés por **Shinji**, sólo cumple órdenes de **Gendo**, pero, si es así, ¿qué pasó con la **Rei Ayanami** que **Shinji** salva? Tal vez esté muerta, o quizá su alma ha sido utilizada para dar vida a uno de los nuevos **Eva**... ¿qué otras teorías tienes en mente? **Evangelion 3.33** es una obra maestra impresionante que todo fan de la animación debe ver, incluso si no te gusta el anime, te encantará su trama tan original y profunda.

¿Cuál será el final en Evangelion 4.0? En este momendo es imposible hacer una predicción

Historia alterna

En el manga de **Evangelion**, que después de una década terminó de publicarse, cambia la historia notablemente.



◄ Limpia las calles de criminales usando tus propios puños.



Double Dragon

Pocos son los juegos que pudieron competir en popularidad con esta serie que nació para ser leyenda.



• Compañía
Technos Japan
• Desarrollador
Technos Japan
• Categoría
Beat'em Up
• Jugadores
1-2
• Año
1987



Fue a finales de la década de los ochenta cuando las Arcadias comenzaron a volverse un éxito, gracias a juegos de diversos géneros, pero sin duda, uno de los que definieron el rumbo no sólo de este tipo de entretenimiento, sino de la industria en general, fue **Double Dragon**.

A pesar de que en esos años no se acostumbraba realizar historias muy elaboradas, para **Double Dragon** sí se pensó en realizar algo diferente al resto de títulos que había en ese momento.

Todo toma lugar en el futuro, en una época en la que la Tierra ha quedado en ruinas debido a una guerra nuclear. Todo está podrido, son pocas las personas que quedan con vida y menos aún las que se comportan como seres humanos, sin violencia.

No sobrevive el más fuerte, sino el más inteligente para adaptarse al medio

Estados Unidos tiene una de las bandas más peligrosas que se formaron después de la guerra, se hacen llamar los **Black Warriors**, no hacen otra cosa que no sea crear caos en las calles. Por fortuna, un par de gemelos, **Billy** y **Jimmy**, especialistas en las artes marciales, han salido a enfrentarlos y les han puesto un freno... aunque el precio haya sido muy alto, ya que, como venganza, los **Black Warrios** han secuestrado a la novia de **Billy**, **Marian**.



▼ Muchas veces un bate será la respuesta a tus preguntas.





▲ Un medidor de energía te indicará el riesgo que corres.



► Debes estar atento al tiempo para completar el nivel.



▲ Puedes interactuar en el escenario, llegando a varios planos.

Misión especial

▼ **Billy** luchará por recuperar a su novia.



Lógicamente, las cosas no se podían quedar así, los gemelos lucharán hombro con hombro para rescatar a **Marian**, para lo cual tendrán que recorrer las calles y golpear a cuanto **Black Warrior** se les cruce.

La dinámica de juego es muy simple, avanzas dando patadas y puñetazos a tus oponentes, así de simple y sencillo, lo padre de todo esto es que puedes combinarlos con golpes, empleando objetos de los escenarios, además de que la estrategia para vencer a cada rival es diferente, eso es lo que vuelve especial a **Double Dragon**. Seguramente, muchos conocieron este género gracias a **Final Fight**, pero la realidad es que si un juego lo catapultó, fue **Double Dragon**, que debido a su fama, tuvo adaptaciones para consolas caseras, siendo una de las mejores, como pasaba en aquellos años, la de NES, pero no sólo eso, también tuvo secuelas con mejores movimientos, e incluso hasta un *crossover* con los **Battletoads** en Super Nintendo.

Con el paso del tiempo, la serie tuvo algunos intentos por renacer, hasta un juego de peleas al estilo de **The King of Fighters**, pero no lo consiguió a pesar de su gran calidad, realmente es una lástima, pero por fortuna quedan estas primeras obras como prueba de lo que siempre ha sido y será, un verdadero videojuego, su objetivo sólo debe ser divertir e innovar.

En varios lugares donde aún se mantienen algunas Arcadias, hemos podido ver este juego, si lo encuentras, disfrútalo con un amigo. Es una obra emocionante y desafiante de principio a fin, que ya tiene un lugar como una de las mejores en la historia de los videojuegos, ese es un hecho que ninguna tendencia o moda podrá cambiar jamás.

Para Game Boy Advance apareció en 2004 una versión especial del juego

▼Ocho mundos sin archivos para salvar.

Por Juan Carlos García "Master"









Perdiendo el reto

De una manera constante, los videojuegos se han vuelto más fáciles, lo que representa un peligro.

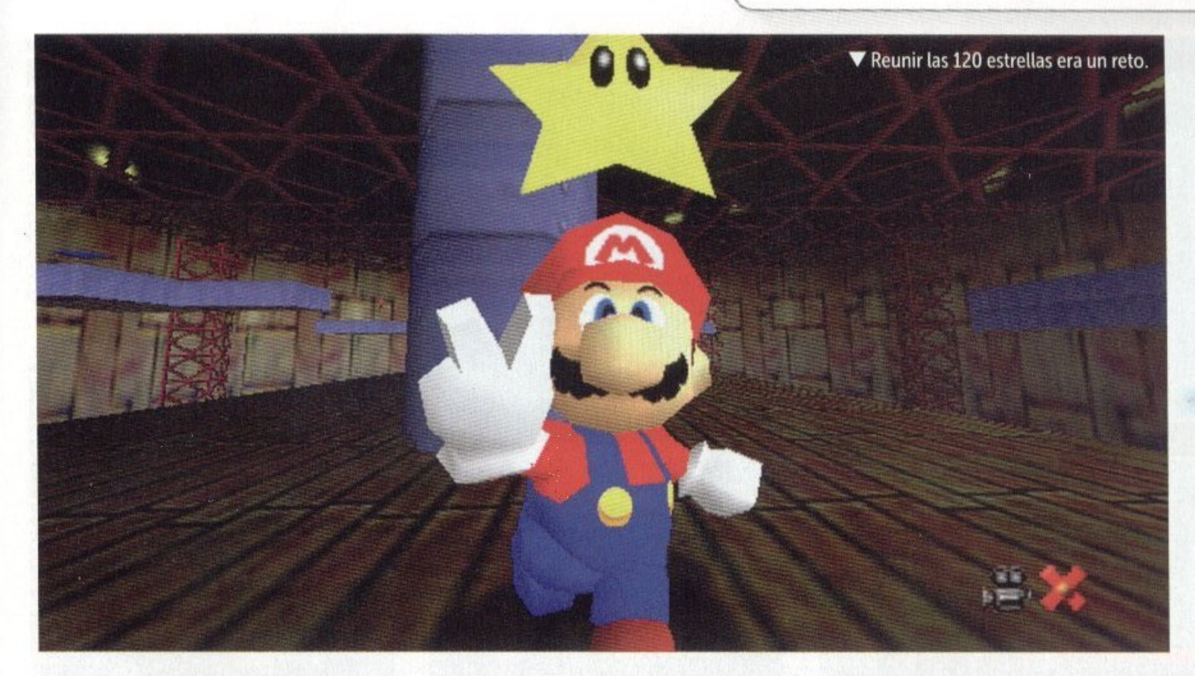
Bienvenidos sean este mes a Uno con el Control, espero que las técnicas que les enseñé la edición pasada en Injustice les hayan sido de utilidad para dar sus primeros pasos en el juego. En esta ocasión, no hablaré de algún título en particular, sino de un hecho que me hizo pensar en la actualidad del videojuego y que, la verdad, no me imaginaba hasta que la viví.

Hace unas semanas, un amigo me invitó a jugar a su casa, todo estaba listo para una gran reta, juegos de Nintendo GameCube, Wii, Wii U y, lo más importante, varios jugadores dispuestos a pasar un buen rato. Debo mencionar que todos ellos eran 10 años más jóvenes que yo, lo cual no es algo que antes haya marcado una barrera por el conocimiento en los títulos, sobre todo porque 10 años no es mucho... pero en esta ocasión, todo fue diferente.

Después de un rato jugando **Mario Kart**, comentamos un poco acerca de los juegos más difíciles que hemos jugado, y me llamó mucho la atención su respuesta, fue **Super Mario 64**, todos coincidían en que era de lo más complejo que habían jugado, que lo probaron por unas horas, pero que luego de no poder avanzar, decidieron dejarlo, lo mismo con otros títulos de Nintendo 64 como **Star Fox 64** o **Mischief Makers**. Realmente no podía creerlo, ya que si bien no son obras sencillas de terminar, no son para nada imposibles, y literalmente cualquier persona con cierta dedicación pude ver el final en poco tiempo.

Mi asombro era tal que les pregunté cuál era su opinión de **Super Mario Bros. 3**. Contestaron asustados, con miedo, con ese temor que da algo que no quieres volver a ver.

El reto es parte fundamental de cualquier videojuego sin importar el género



▼ Reunir las 120 estrellas era un reto.

Bailando por un juego

Just Dance es muy divertido, pero no aporta nada a nuestra habilidad como videojugadores.





▲ Un título excelente de Nintendo 64.



▼ Todos esperamos una secuela de **Star Fox**.

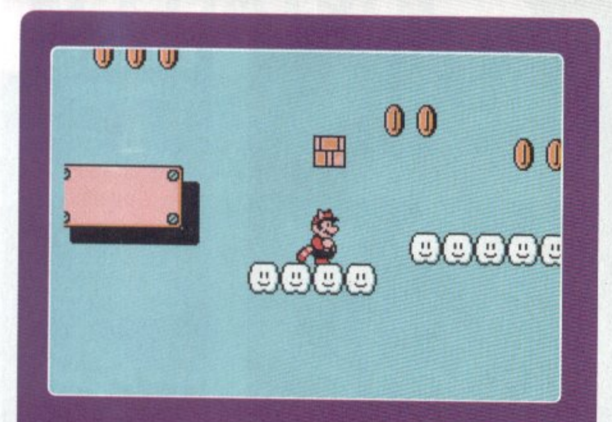
Mencionarles cualquier juego de **Contra** hubiera sido como arrojarlos de una montaña, no habrían querido saber de él; obviamente, yo les decía que eran juegos normales, sin una dificultad elevada, pero ellos insistían, así que, como contaban con la versión especial de **Mario All Stars** para Wii, lo pusimos para demostrar mi punto.

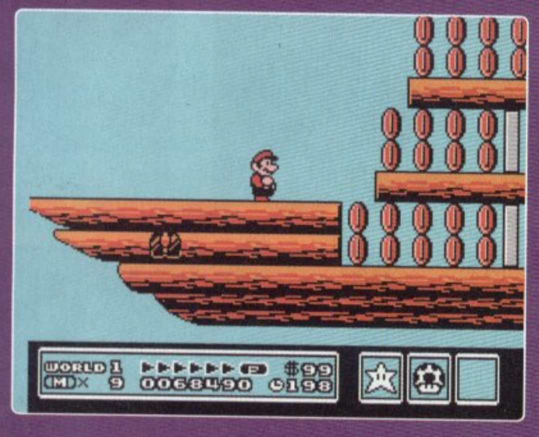
Me fui directo a **Super Mario Bros. 3** y, como si se tratara de la tabla del 1, saqué las flautas, y en cinco minutos ya estábamos en el mundo 8. Ahí vino el primer acto de asombro de su parte, ya que no sabían de la existencia de las flautas, y mucho menos cómo obtenerlas.

Me preguntaron que ¿cómo esperaba Nintendo que un niño de 6 años pudiera adivinar que en esos niveles justamente había algo raro? Les dije que era simplemente instinto de videojugador, que así habíamos crecido durante los años noventa, lo único que teníamos que hacer era observar y darnos cuenta de que en todo el nivel sólo había un bloque de color blanco, que algo debía indicar, y después de muchas vueltas, se descubría que al dejar presionado hacia abajo por unos segundos, podías pasarte a un segundo plano del escenario. Para mí y para muchos de ustedes que en este momento leen esta experiencia, es algo obvio.



▶ ¿Difícil? Para nada, sólo desafiante, es todo.





Jugando al máximo nivel

Para todos los que lo disfrutamos en su tiempo, sabemos que es uno de los mejores del género de plataformas, pero actualmente resultaría un dolor de cabeza para muchos, si no lo conoces, dale una oportunidad y cuéntanos tu experiencia.





▲ Kraid sigue esperando por ti.



▲Las cápsulas son básicas en el juego.



▲No ataques como si no hubiera mañana.

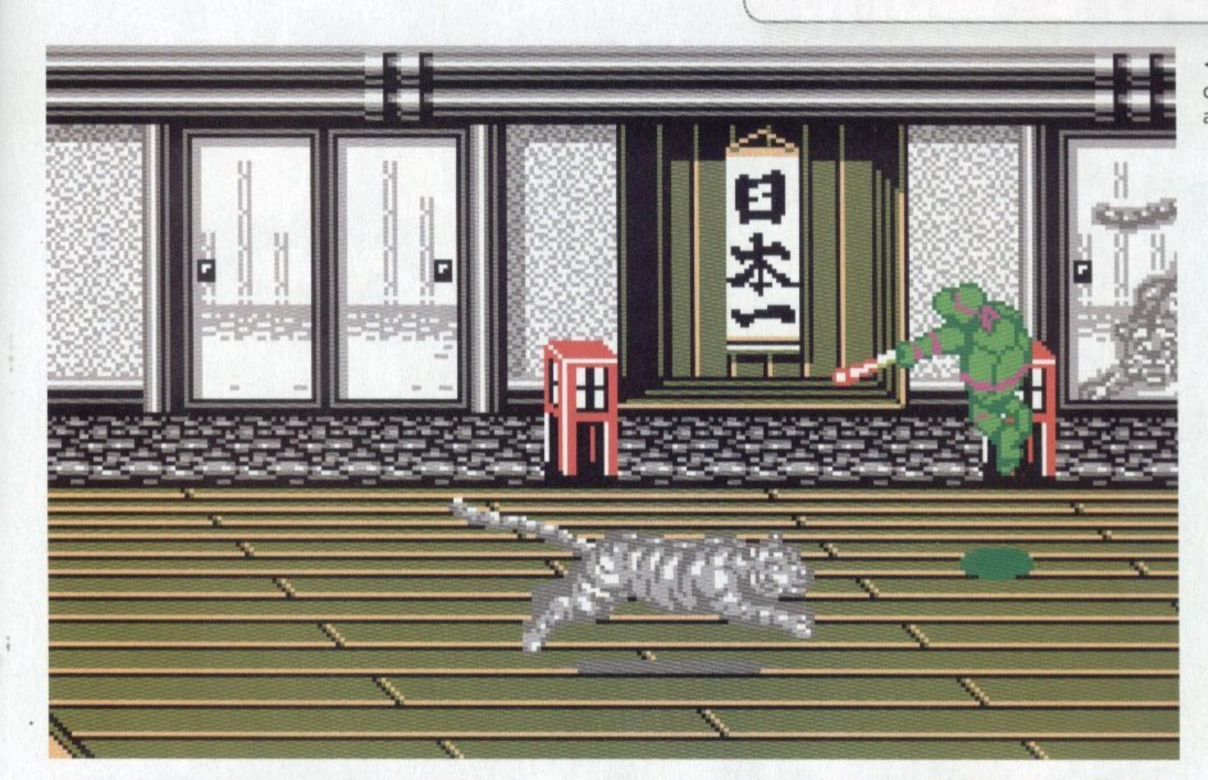
Juega tus clásicos de NES y te llevarás una grata sorpresa con la dificultad

Como cuando "algo" nos decía que debíamos caernos en un abismo, pero que habría un secreto por descubrir; ellos me decían que ahora, gracias a CN y el Internet, cuando se atoran en un juego sólo buscan como pasarlo y ya, además, afirmaban que jugar de corrido un título sin poder salvar era demasiado.

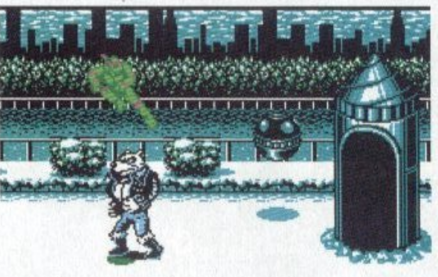
Pasó un rato y terminamos **Super Mario Bros.** y **Super Mario Bros. 3**, con todo y el nivel -1 en la primera aventura de **Mario**, se sorprendieron y prometieron mejorar, seguir intentando antes de darle la vuelta a esas obras de hace años, pero aún así, el siguiente juego en la tarde fue **Just Dance 4**, que no es malo, pero nos sirve perfecto para ejemplificar el siguiente punto en este artículo.

La mayoría de juegos actualmente no ofrecen ningún tipo de reto, algún punto donde nos hagamos verdaderamente expertos, ahora todo lo que se quiere es simpleza. Se acabaron las obras largas y profundas, por eso el mercado actual da la espalda a maravillas como **Xenoblade** o **The Last Story**, sólo desean ver los créditos finales y usar dos botones sin meterse en comandos complicados, lo que nos explica perfectamente que en las listas de ventas mundiales, **Call of Duty**, **FIFA** y **Just Dance** estén en los primeros puestos. Y que quiero dejar bien claro, no es que sean malos, pero no son mejores que muchos otros que no venden tal cantidad, a pesar de que en calidad, como videojuego, como ese concepto, son infinitamente superiores.

Al principio, pensé que exageraba, que tal vez la situación no era tan crítica, hasta que una vez jugando **Super Metroid** en Wii U, para revivir viejas glorias con esta gran obra de arte, entré a Miiverse para ver lo que opinaba la gente del título, ya que fue toda una oferta, sólo cuatro pesos. Lo primero que quería ver eran los dibujos, se encuentran gratas sorpresas, pero no como lo que hallé.



◀ Muchas veces la paciencia era la clave para poder atacar al adversario.



▲Evita pelear en el suelo.



▲Una gran adaptación de la serie.

El foro de Miiverse dedicado a **Super Metroid**, lugar hecho para presumir y comentar curiosidades, estaba repleto de S.O.S. desesperados, ya no para poder llegar a alguna parte en especial, sino en dudas de cómo abrir las puertas... era realmente triste, pero no por

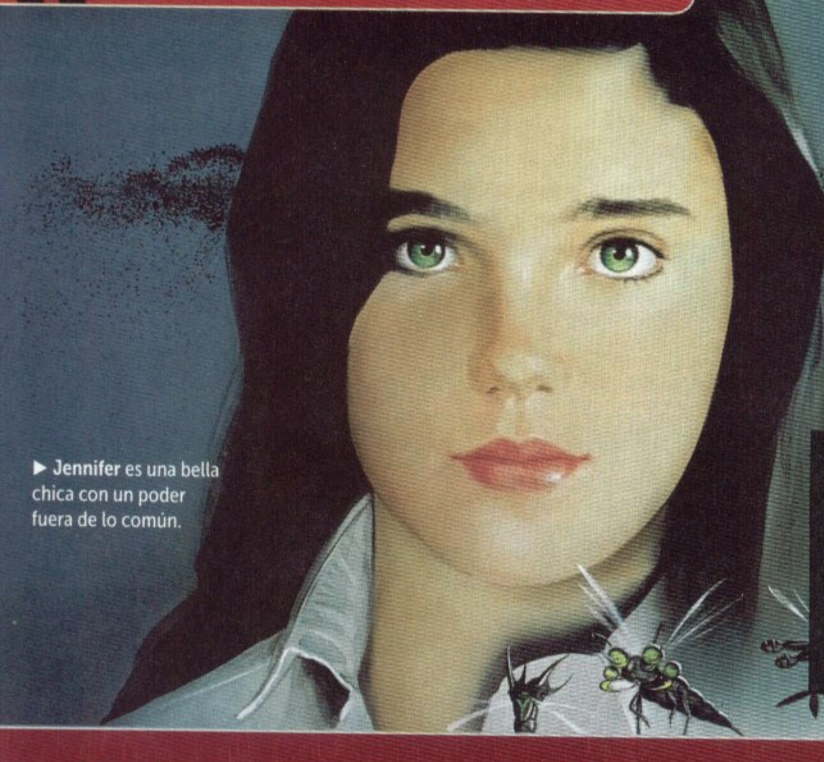
No podemos esperar que la gente solucionen nuestros problemas

los jugadores jóvenes, ellos no tienen la culpa, no vivieron la época de oro de este entretenimiento, son hasta cierto punto víctimas de la industria actual, en la que todo mundo quiere con dos botonazos terminar y poner el siguiente juego. Sólo hagamos memoria, ¿cuándo fue la última vez que estuvimos explorando un nivel para buscar áreas secretas? Si no es uno de los títulos de Nintendo, esto ya no pasa, el instinto de videojugador se pierde, queda olvidado, dando pauta a que cada vez se incluyan menos retos y más ayuda, sólo veamos lo que pasó con la serie de **Resident Evil**, antes cuidar las balas era una prioridad, ahora al matar a un enemigo, salen municiones y otros ítems, sin duda ya no es lo mismo. Otro ejemplo que se me viene ahora a la mente son las adaptaciones de **Tortugas Ninja** para NES; eran todo un reto, cada personaje tenía su arma, y esto interfería en su adaptación a la batalla, pero ahora, cuando sale un juego basado en estos héroes, todo el tiempo es apretar el boton de golpe, cinco minutos y terminas el nivel, después repites por un par de horas, y listo. Es la forma perfecta de echar a perder una franquicia, pero bueno, ese ya es otro tema, lo que pretendo con todo esto es crear concienca, no para no disfrutar y jugar los títulos actuales, sino para exigir un mayor nivel de reto, de profundidad, donde nuestra coordinación y rapidez con las manos vuelva a ser la de antes, la de hace unos años.

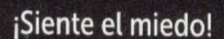
Espero que les haya agradado el tema que toqué esta ocasión, recuerden que pueden contactarme por correo electrónico en juang @revistaclubnintendo.com, por Twitter en @MasterKiraCN o, si lo que quieren es jugar, podemos echarnos unas buenas retas en Wii U, mi usuario para Miiverse es Master MX, que tengan un gran mes, nos leemos pronto con más temas interesantes del medio.



El juego abanderado de las nuevas generaciones.



► **Jennifer** es una bella chica con un poder fuera de lo común.



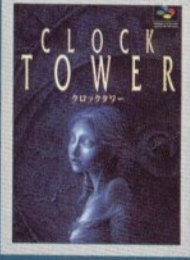
¡Siente el miedo!
No todo en el horror son cadáveres putrefactos que caminan; también hay otros seres que pueden esconderse en los lugares más inesperados. Esta ocasión veremos un famoso juego de miedo, y la película que lo inspiró; no tengas temor... todavía.



Clock Tower / Phenomena

Es imposible estar siempre en las botas de un soldado; ¡ser una damisela en peligro es más terrorífico!

• Compañía
Human Entertainment
• Desarrollador
Human Entertainment
• Categoría
Survival Horror
• Jugadores
1
• Año
1995
• Conexión
Inicio de la saga.

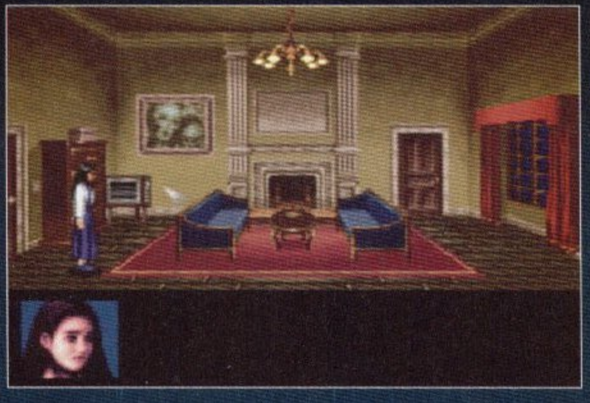


La torre del reloj siempre ha sido un lugar tenebroso al que muchos temen entrar. Esta ocasión es el escenario perfecto para una aventura llena de horror en donde vives el papel de **Jennifer**, una chica que ha sido llevada a un nuevo hogar junto con otras muchachas, sin saber que se trata de una elaborada trampa en la que sus vidas correrán el mayor de los peligros; eso sin mencionar que encararán horrendas visiones y conocerán ciertos secretos que definitivamente no debieron ser revelados. Este juego está inspirado en la película **Phenomena**, y comparten muchos elementos, como la protagonista (que hasta se parece y llama igual: **Jennifer**).

La diferencia más notable entre éste y otros juegos del género es que no tienes armas de alto calibre ni grandes músculos de roca; **Jennifer** está más que vulnerable, pues sus mejores armas son correr y esconderse. Cabe mencionar que este es un título *point-and-click*, pues no controlas de manera directa a la protagonista, sino que con el puntero debes seleccionar el lugar a donde quieres que vaya, la acción que realice y todo lo necesario para ir progresando en la historia. Esto le da un toque todavía más terrorífico, pues al momento de enfrentarte al enemigo del juego: **Bobby**, debes escapar, defenderte y esconderte; por lo que la adrenalina será constante y el temor en estos momentos. La historia tiene muchos giros inesperados, y **Jennifer** irá descubriendo la verdad acerca de su familia y la relación que hay entre los eventos y lo que pasa en la casa. Para darle mayor énfasis a la experiencia terrorífica, hay varios finales en **Clock Tower**, los cuales dependen de las decisiones que tomes mientras juegas; no todos son felices, e incluso en aquellos en donde sobrevives puede haber sorpresas sumamente desagradables.

Es una gran pena que esta joya que inició una serie, no haya llegado a nuestro continente, pues salió sólo en Super Famicom; pero yo tengo la esperanza de que veamos que esta impresionante obra está descargable para todos los fans del terror. Soñar no cuesta nada, ¿verdad?

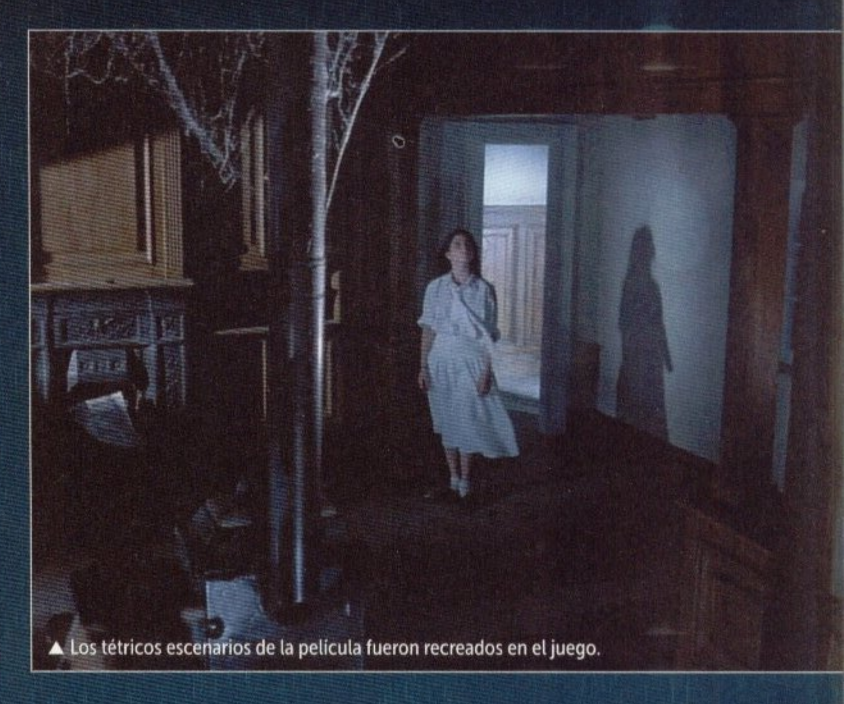
Mantener la calma en este juego es algo difícil, pero vital para sobrevivir.



◀ La mansión está llena de muchos secretos.

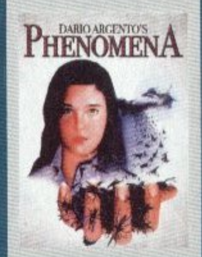
▼ Si este grotesco ser no te espanta, ¡nada lo hará!





▲ Los tétricos escenarios de la película fueron recreados en el juego.

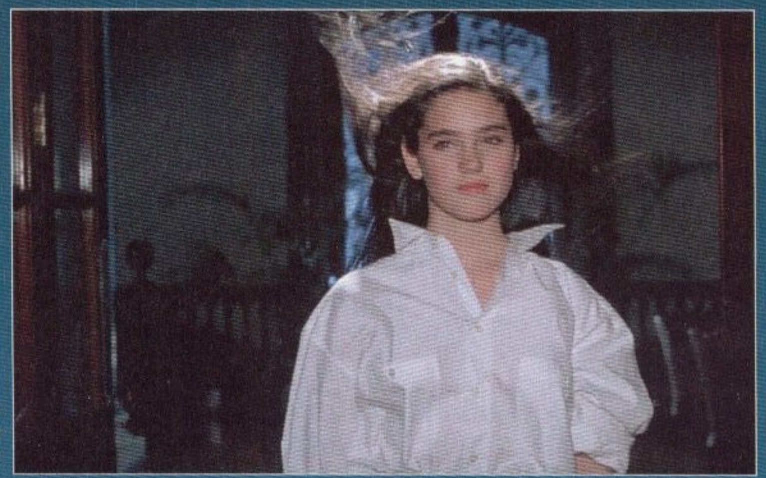
• Compañía
Titanus
• Director
Dario Argento
• Actúan
Jennifer Connelly
Daria Nicolodi
Dalila Di Lazzaro
• Año
1985
• Conexión
Esta película sirvió de inspiración al juego Clock Tower.



Clock Tower tuvo como base esta increíble cinta, en la que una estudiante de nombre **Jennifer** debe sobrevivir a un asesino serial que ha tomado varias vidas en las cercanías de la escuela en donde se encuentra. Cuando la ola de crímenes llega hasta ella, debe aprender a usar un poder telepático que le permite comunicarse con los insectos, así como enfrentar el hecho de que todos la consideren una chica anormal por esta habilidad. Como era de esperarse, hay muchos misterios alrededor de los asesinatos, y es donde la trama comienza a ponerse más y más intensa.

No voy a arruniarte las sorpresas, mejor te invito a que, si te agradan los sustos, no te pierdas esta película para que vivas la emocionante historia. Curiosamente, cuando fue traída a nuestro continente, se le cambió el nombre por **Creepers**, y tuvo varios cortes y censuras, por lo que su duración es menor. Si llegas a verla, te recomiendo que sea la original, pero si no es posible, la genial versión americana conserva la calidad con la que fue concebida. Las actuaciones y la dirección son excelentes, así como la trama y la atmósfera de la cinta; no es de sorprenderse que haya servido de inspiración para **Clock Tower**.

Esta espeluznante película italiana es toda una joya del cine de horror.



▶ ¡Qué gran actuación de la bella Jennifer Connelly!

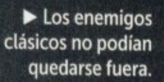
Espero que te haya gustado la entrega de este mes, y que te inspire a seguir sobreviviendo en los videojuegos y disfrutando de las películas del género, como esta gran obra. En próximas ediciones veremos otros títulos más, incluyendo algunas técnicas que me han solicitado para **Resident Evil 4**, entre otros más. No dejes de seguirnos para comentar todo lo referente a este escalofriante género que tanto nos agrada; mientras tanto, trata de conseguir **Phenomena**, es una historia que debes de ver, ¡pero trata de no hacerlo solo!

PREVIEW

▶ La sorpresa será un elemento crucial en las misiones.

▼ Visualmente resulta espectacular.





▶ Los enemigos clásicos no podían quedarse fuera.





▼ ¿Quién está bajo esta máscara?



Batman Arkham Origins

El Caballero de la Noche volverá a Wii U



• Compañía
Warner Bros. Interactive
• Desarrollador
Warner Bros. Interactive
• Categoría
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Ya era momento de una secuela.



Aún sin valoración de la ESRB.

Uno de los mejores juegos que aparecieron en el lanzamiento de Wii U el año pasado fue, sin lugar a dudas, **Batman: Arkham City**, por donde se le mire, fue un juegazo que marcó un nuevo camino en el estilo para desarrollar videojuegos basados en superhéroes.

Era lógico que después de su éxito, se presentará una nueva entrega, la cual se ha confirmado hace unas semanas, **Batman Arkham Origins**, que, como su nombre lo indica, no es una continuación directa de la historia, sino una precuela.

Conoceremos todo lo que pasó **Batman** antes de enfrentar el caos ocasionado por **Joker** y compañía, de hecho, el villano principal en esta obra será **Black Mask**, quien gracias a su poder económico, desea controlar todo lo que ocurra en Gotham City.

Aunque no se ha confirmado, todo indica que se utilizará el mismo sistema de juego que conocimos en **Arkham City**, es decir, el de la exploración, ofreciendo siempre diferentes opciones para terminar con los enemigos, utilizando todos los trucos más famosos de **Batman** y su mágico cinturón.Su fecha de lanzamiento se ha establecido en octubre de este mismo año, así que anótalo desde ahora en tu calendario, ya que, considerando los trabajos previos de la compañía, estamos seguros de que se convertirá en uno de los grandes de Wii U.

Ojalá que, al igual que ocurrió con el juego anterior, en la consola de Nintendo se aproveche el GamePad, realmente se logra una experiencia mucho más intensa gracias a este control, y sería una lástima que no se utilizara de forma innovadora en esta nueva adaptación de los cómics.

▲ Otro gran juego de superhéroes en Nintendo GameCube.

Los seguidores de los cómics estarán felices con esta adaptación.

Fecha de lanzamiento
Octubre 2013



▲ El uso del GamePad seguirá siendo de gran ayuda.



▲ Excelente forma de celebrar el año de **Luigi**.

New Super Luigi U

Nueva aventura a la vista



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1-4
- Opinamos
El mejor DLC que se haya diseñado.

Hemos hablado mucho de cómo deben hacerse los DLC en los videojuegos, pues bien, este es un claro ejemplo de cómo ofrecer algo novedoso. Hablamos de **New Super Luigi U**, que llega a Wii U en junio, de este mismo año para otorgar a los que disfrutamos la historia original, de 82 niveles exclusivos para recorrer, además de un integrante extra para el *multiplayer*. Se trata de **Nabbit**, el ladrón que debías perseguir en la anterior entrega. Pronto te tendremos todos los detalles de este título descargable que apunta a ser una de las grandes apuestas de Nintendo.



Violencia animada

Fecha de lanzamiento
Junio 2013



▲ No olvides poner atención a todos los diálogos.



▲ Siempre es importante un momento de diversión.



▶ Para esta aventura, no estarás solo, contarás con tus amigos.

▲ Los escenarios son sumamente grandes, te tomará tiempo recorrerlos.

Shin Megami Tensei IV

Un gran RPG japonés llegará a Nintendo 3DS



- Compañía
Atlus
- Desarrollador
Atlus
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Resurgimiento RPG.

Los juegos RPG han pasado por una crisis desde hace muchos años, las historias y el *gameplay* se han hecho cada vez más simples, es por esta razón que se agradecen obras de la dimensión de **Shin Megami Tensi IV**, un título que tiene todo lo necesario para volverse un clásico, no sólo de la consola, sino del género. En la trama tomaremos el papel de un joven que está por cumplir la mayoría de edad, y como marca la tradición de su pueblo, debe visitar una torre mística para comenzar a tomar su papel en la vida... lo que nadie sabe, es que dicho viaje lo marcará para siempre a él y a todos sus acompañantes.

Pocas veces puedes sentirte libre en un RPG, siempre debes seguir un camino establecido, pero en esta ocasión no es así, debes exporar cada uno de los lugares que visites para encontrar pistas que te permitan avanzar; en pocas palabras, un RPG clásico con algunos elementos visuales adaptados a la época, pero nunca perdiendo la esencia de la serie, la cual, como bien sabemos desde **Devil Survivor**, es la de ofrecer un ***gameplay*** adictivo y fácil de asimilar. Su salida está prevista para este año, pero aún no se ha dado una fecha exacta para su aparición.

RATING PENDING RP ESRB

Aún sin valoración de la ESRB.

Consideramos que ya es tiempo de que la serie llegue a Wii U

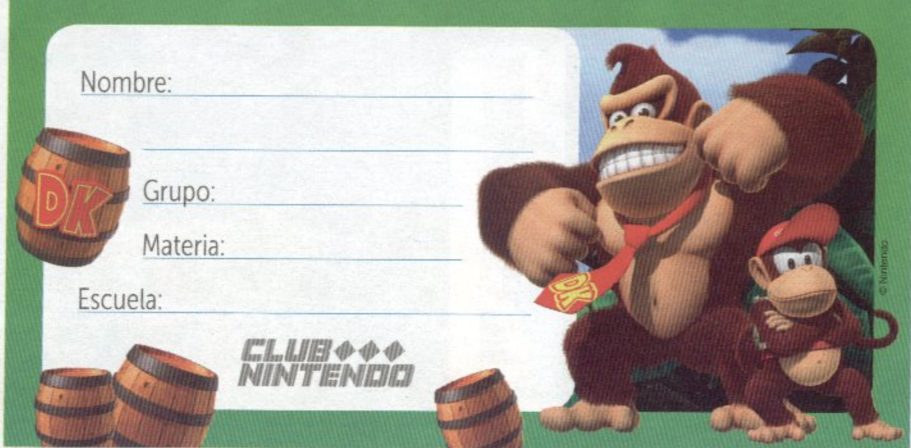
Fecha de lanzamiento
Julio 2013

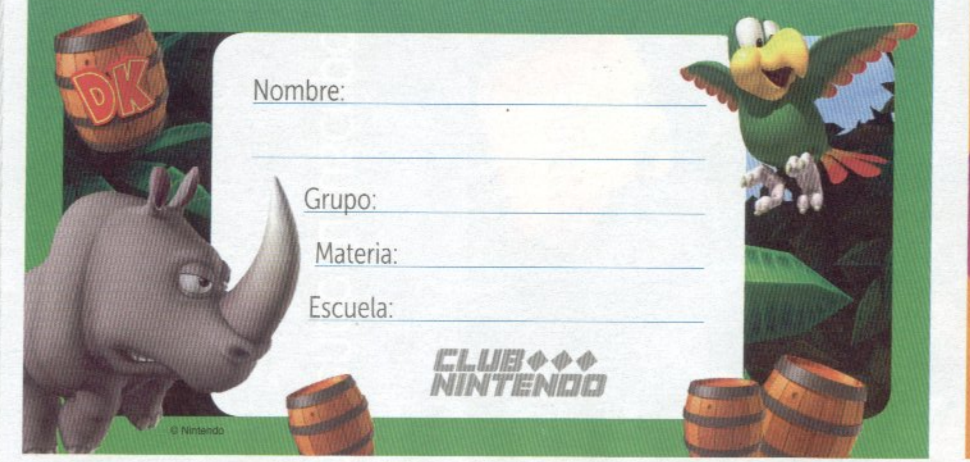
ETIQUETAS

DESTACA ENTRE TUS CUADERNOS

Aún falta para el regreso a clases, y en CN te queremos ayudar para que no te tomen por sorpresa, esta vez preparamos estas originales etiquetas con **Mario** y **Donkey Kong**, que te servirán para identificar tus cuadernos y destacar entre tus cuates. Espera el número del próximo mes, porque tendremos las cuatro restantes.

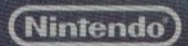








Identifica tus útiles escolares con estas etiquetas, solamente recorta y pégalas en tus libros o cuadernos







DELUXE SET



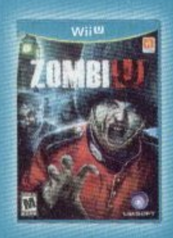
por sólo

$7499.00

Ahorra $1998.00

INCLUYE 2 JUEGOS*











INCLUYE:

• Consola Wii U • Wii U™ GamePad • Control Wii U™ Pro • Base de recarga del Wii U GamePad • Soporte del Wii U GamePad • Soportes de la consola Wii U • Disco de ZombiU • Descarga gratuita de Nintendo Land.** • Folleto exclusivo con ilustraciones de ZombiU

ZOMBIU DELUXE SET | 32GB

LIMITED EDITION

EDITION LIMITEE·EDICIÓN LIMITADA

Wii U™

*Juego Nintendo Land es descargable.

**Nintendo eShop funciona solamente para Brasil y México.





esmas móvil

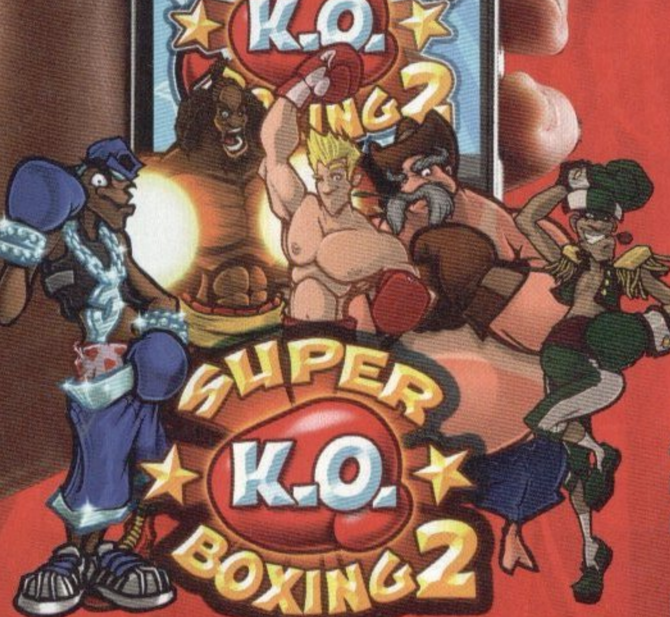
!Reparte puñetazos a la vieja usanza!...

ENVÍA

CN JUEGO BOX

AL **42222**

K.O. KID

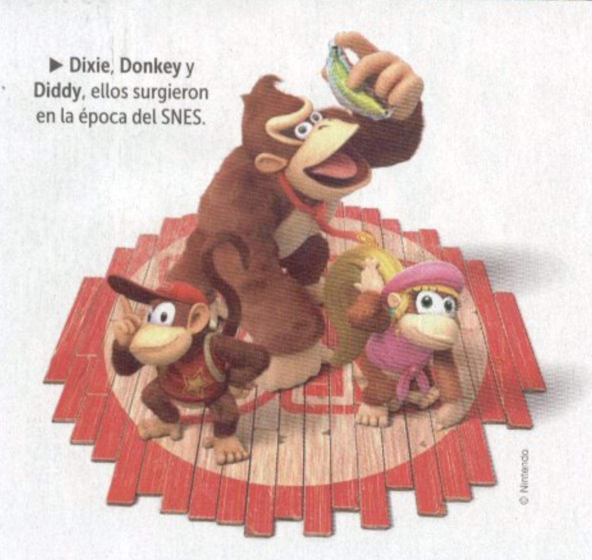


NUEVO

Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

Super Smash Bros. Wii U/N3DS

El juego que todos esperábamos, por fin se muestra en video y con nuevos personajes.



▶ **Dixie**, **Donkey** y **Diddy**, ellos surgieron en la época del SNES.

© Nintendo

Donkey Kong Country Tropical Freezes

Retro Studios retoma la popular franquicia de Nintendo para ofrecernos esta secuela que simplemente luce espectacular.



Splinter Cell: Blacklist

Retoma el papel del agente secreto de Tom Clancy.



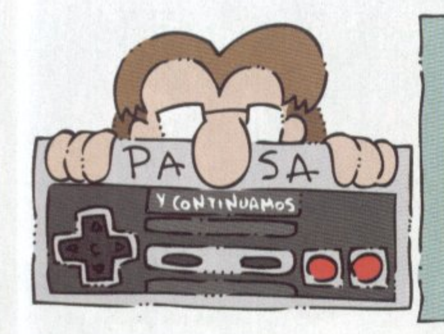
Ubisoft mostró más información de este título que llegará próximamente a Wii U. Contará con una historia individual, así como modalidad multijugador que ofrecerá mejor *Replay Value*. Además, la función del GamePad hará única esta versión.

Protección metálica

3 en 1 para Nintendo 3DS

El kit 3 en 1 de Protección metálica tiene lo que necesitas para proteger tu Nintendo 3DS de golpes y caídas. Incluye una caja metálica protectora, una mica que protege la pantalla, y un lápiz óptico retráctil.







TURRILANDIA

Nueva temporada



El Chavo®

Todos los jueves,
3:30 de la tarde

5*
CANAL CINCO

BBVA Bancomer

Con Winner Card diviértete ahorrando y **gánate un viaje a París** con los Pitufos

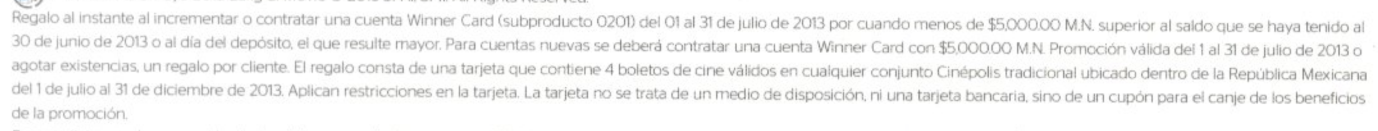
Además, si abres tu cuenta o depositas **$5,000** te llevas **gratis 4 boletos** para el **cine**.





No esperes más, acude a tu sucursal hoy mismo y usa el banco a tu favor.

adelante.



Regalo al instante al incrementar o contratar una cuenta Winner Card (subproducto 0201) del 01 al 31 de julio de 2013 por cuando menos de $5,000.00 M.N. superior al saldo que se haya tenido al 30 de junio de 2013 o al día del depósito, el que resulte mayor. Para cuentas nuevas se deberá contratar una cuenta Winner Card con $5,000.00 M.N. Promoción válida del 1 al 31 de julio de 2013 o agotar existencias, un regalo por cliente. El regalo consta de una tarjeta que contiene 4 boletos de cine válidos en cualquier conjunto Cinépolis tradicional ubicado dentro de la República Mexicana del 1 de julio al 31 de diciembre de 2013. Aplican restricciones en la tarjeta. La tarjeta no se trata de un medio de disposición, ni una tarjeta bancaria, sino de un cupón para el canje de los beneficios de la promoción.

Para participar en la promoción de los viajes: por cada incremento de $4,000.00 M.N. durante julio obtendrán 10 participaciones para el sorteo de 2 viajes a París. Se debe mantener el saldo incrementado al 31 de julio de 2013 para poder participar. Cada viaje consta de: viaje cuádruple a París tematizado de Los Pitufos. Viaje de 3 días y dos noches para 4 personas (dos adultos y dos niños), para vivir una experiencia con un mago que al seguir todas las pistas los niños harán aparecer a Pitufina, y visitas a algunas locaciones de la película en Paris.

El sorteo se llevará a cabo el 13 de agosto de 2013 a las 9:00 horas en el auditorio de Centro Bancomer, Av. Universidad 1200, Col. Xoco. C.P. 03339, México D.F., acceso libre y gratuito. La difusión es a través de radio, prensa, materiales Bancomer, folletos. La lista de ganadores se publicará el 16 de agosto de 2013 en los diarios El Sol de México y Excelsior. Tienes 20 días hábiles a partir de la fecha del sorteo para recoger tu premio. El valor del premio es de $172,679.00 pesos M.N. de cada viaje. Responsable del sorteo Lic. Julio César Anaya Elizalde. Permiso SEGOB 20130389PS07, vigencia del permiso del 1 de julio al 13 de agosto de 2013.

Consulta términos de contratación, comisiones y del producto Winner Card en www.bancomer.com o consulta a un Ejecutivo.